餓狼伝説® SPECIAL

攻略読本

下巻

■タカラ
■7月29日発売
■10,900円
■32M ■ACT

前号に引き続いて攻略続行！　ダック、タンほか6人の登場キャラクターを徹底研究!!　キミも餓狼マスターをめざせ！

ダック

タン

クラウザー

ローレンス

アクセル

ビリー

十平衛

ベア

The スーパーファミコン8月5日号特別付録

© 1993 SNK　REPROGRAMMED © TAKARA CO.LTD 1994.

餓狼SPECIAL伝説 もくじ

●ダック、タン先生ほか6人を攻略 ……3

ダック・キング …………4
タン・フー・ルー ………10
ヴォルフガング・クラウザー …16
ローレンス・ブラッド ……22
アクセル・ホーク ……28
ビリー・カーン ………34
山田十平衛 …………40
ビッグ・ベア …………46

前号に引き続き攻略続行!

梅雨のシーズンをむかえて、雨続きのお天気だけど、この時期をすぎればすがすがしい夏とともに、餓狼な季節がやってくる。湿った空気と、落ちこんだ気分はSPをプレイすることで、ふきとばしてしまうのだ。The スーでは、発売に合わせて2号連続付録で緊急攻略を敢行。担当ライターの汗と涙の結晶なのだ。

特別企画!! 掛け声の謎を解け(笑)

プレイ中にきこえてくる必殺技や挑発時の掛け声は、白熱したプレイをいっそう盛り上げてくれるよね。でも日本語ならともかく、英語など、ほかの国のことばでしゃべられても、なにをいっているのかさっぱりわからない。というわけで、わかりづらそうな掛け声を集めて表記してみた。辞書で調べれば、意味もちゃんとわかるはずだ。

アクセル・ラッシュの声もわかる。意味は「ぶっこわしてやる」。

クラウザーステージでは試合前に英語でペラペラしゃべるぞ。

キム

挑発時
Oh! No!

アクセル

アクセル・ラッシュ
Bust you up!

十平衛

ダイナマイトいずな落とし
わしの勝ちじゃ〜!

舞

勝利時
日本一♥

テリー

勝利時	Ok!
挑発時	Hey! Comon!

ベア

ジャイアント・ボム	Ready!
ベア・ボンバー	Bommber!

クラウザー

試合前	I'll chisel your gravestone sleep well.
勝利時	You were good. You fought well.
対COMクリア	You were perfect. I've met my match.

ダック

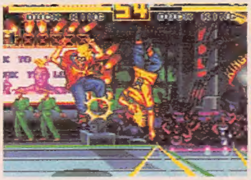
ダンシング・ダイブ	Loving you!
ビート・ラッシュ	Get the beet finish!
挑発時	Comon baby!
勝利時	Wonderful oh!

ダック、タン先生ほか6人を攻略

今回の下巻では前号の上巻付録の７人に続いて、残っていた８人を徹底研究するぞ。新キャラであるダックとタンもバッチリ掲載。内容にかんしては使える通常技、対空攻撃、飛びこみ、カウンター攻撃などの基本的な説明から、連続技、攻めパターンなどの上級者向けの情報まで前号とおなじく完全紹介。

攻めパターンは、写真と矢印の進むままに技を出していけば、いきなり強くなれてしまう豪華版だ。どのような行動をとれば試合を有利に進められるか、かんたんに理解できるぞ。

残りの８人を紹介



やっぱダックでしょう。時代はキミを必要としている。

キャンセル技について

ひとくちにキャンセルといっても、その出しかたはいろいろある。ここでは、ふつうとはちがったキャンセルの方法を紹介するぞ。

ニュートラルキャンセル

通常のキャンセル技は、通常技を当てたあと、すぐに必殺技のコマンドを入力して出す。でも、それだと下タメや斜め下タメの必殺技を使うときは、しゃがみの通常技からしか、キャンセルできない。ところが立ちからでもつながるんだ。そのやりかたはタメを完了させたあと、十字ボタンから指をはなしてニュートラルにし、立ちの通常技を当てて、そのあと残ったコマンドを入力する。タメがきちんと残っていて、必殺技がちゃんと出る。写真ではアンディの空破弾を紹介するぞ。

まず後方斜め下で空破弾をタメる。

ニュートラルにして立ちの通常技を出す。

前方斜め上に入れてキック。成功だ。

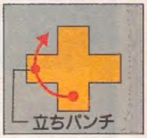
先行入力キャンセル

コマンド式の必殺技はタメ式とちがって、いつでも出せるのが強み。立ち技としゃがみ技、どちらからでも、かんたんにつなげられる。しかし、たくさんの方向に十字ボタンを入れなければならない必殺技は出すだけでもたいへん。ヒガシのハリケーン・アッパーはとくにそう。そんなときは先行入力キャンセルを使おう。やりかたは通常技を出す前から、必殺技のコマンドを先行で入力し、コマンドが終わるひとつ手前で通常技を出す。そのあと最後のコマンドを入力するのだ。通常技のあと、キレイに必殺技がつながって出てくれるぞ。

ハリケーン・アッパー

コマンド入力中、前方斜め下で技を出す。

クラック・シュート



クラックは入力中に後方で通常技を出す。

キャンセルの実際

実際にゲームをプレイしてみると〝必殺技が出ないなあ″と思うはず。とくにアンディの空破弾や斬影拳など、斜め方向に入力するものが出しづらい。なぜかというとパッドでは斜め方向に入れた場合は、ほかの方向にまちがって入れてしまうことが多いからだ。でもうまく出す方法はちゃんとある。最後のコマンドを入れる前に、いったん十字ボタンから指をはなして、ニュートラルにするのだ。こうするとほかの方向に入ることがないため、ほぼ確実に必殺技が出せる。安心した？

斬影拳の場合、まず後方斜め下でタメる。

いったん十字ボタンから指をはなす。

残ったコマンドを入力。これでバッチリ。

DUCK KING

ダック・キング

PROFILE:DUCK KING

●格闘スタイル：マーシャルアーツ●生年月日：1967年2月2日●年齢：27歳●出身地：アメリカ●血液型：B型●身長：179cm●体重：62kg●趣味：ダンス・ダンス●好きな食べもの：バターコーン●得意なスポーツ：？●大切なもの：ヒヨコのPチャン●好きな音楽：？●嫌いなもの：ライシング・タックル

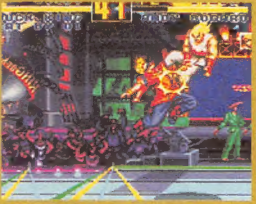
初代餓狼伝説に登場。過去にテリーと対決し敗れさった男。「餓狼伝説」のころは、ひなびた町のケンカ屋にすぎなかった彼が、打倒テリーを目標に猛特訓を繰り返してきた。リーチの短さとスローな動きを克服するため、得意のブレイクダンスを技にミックス。おどるような攻撃で相手を翻弄することに成功した。今回は修行の成果を試すため、またダンス格闘家として、世界最強をめざし最強武闘会に挑戦する。

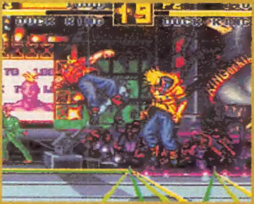
超必殺技

ブレイク・スパイラル ←↙↓↘→↗↓X+B

相手を吸いこんで自分の足の上に乗せて蹴り上げ、回転しながら蹴りとばす豪快な技だ。

アメリカ ベイエリア





観客が声援を送るなか、ライトが光るにぎやかなステージ上でレッツ・ダンシング。背景にあるパノラマビジョンの映像もダックを応援しているのだ。

必殺技

ヘッド・スピン・アタック ←タメ→YorX

ヒザをかかえてまるくなり、相手に向かって突進していく。早い。

ダンシング・ダイブ ↓↙←BorA

片方のヒザを前に突き出してかっとんでいく。無敵時間はない。

ニードル・ロー：↘A

アンディなどの飛び道具の下をくぐれる技。いちおう必殺技なのだが、キャンセルはかからない。

ブレイク・ストーム ↓↘→↗BorA

回転しながら上昇する無敵対空技。いろいろな技を瞬時に出すぞ。

ビート・ラッシュ →←→X

弱攻撃を連続で繰り出し、両腕を前に突き出す動きでフィニッシュ。

投げ技

ローリング・ネック・スルー：→X

相手の襟首をつかんで、回転しながら投げとばしてしまう。

リバース・ブリーカー ジャンプ中...どれかとX

空中で相手をつかみ、腹の上に乗って落とす。これは痛そう～。

使える通常技

リーチは短めだが、出るのともどりが早いダックの通常技。前進しながら技を出して、リーチの短さをおぎなうといいぞ。

遠距離立ち強パンチ

一歩踏みこんで攻撃するためリーチはそうとう長い。相手が技を空振りしたら、すぐにこの技を出そう。たいてい、まにあってくれるはずだ。

しゃがみ強パンチ

2段技になっている。この技をキャンセルして必殺技を出せばお手軽3段連続技。対空にも使えるぞ。姿勢が低いのでつぶされることが少ない。

弱パンチ全般

前進しながら連打すると強力な連続技になる。うまく目押しできれば、この技だけで相手を気絶にもっていくことも可能。気絶から気絶へも可能。

弱キック全般

しゃがみ弱キック連打が連続技になる。そのほかは、接近戦でのカウンターをねらうときに重宝。立ち弱キックはリーチもあり、使用頻度が高い。

近距離立ち強キック

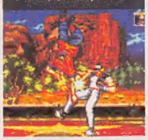
対空技。出るのが遅いので、ある程度余裕のあるときに出してみよう。相手のジャンプに合わせて少し接近してからこの技を出すと落としやすい。

対空攻撃

ブレイク・ストームで完全対応が可能。これが出せない場合はしゃがみ強パンチが信頼できる。右のほかに、しゃがみ強キックも対空として使えるぞ。

近 ← 間合い → 遠

ブレイク・ストーム



立ち強キック(近)

しゃがみ強パンチ

ダンシング・ダイフ

飛びこみ

めくり、連続技がねらえる強キックを基本としよう。相手に密着するなら強パンチ、迎撃されそうな場合は弱キック、空中では弱パンチを出すといいぞ。

弱キック

横・下方向に強い判定

強パンチ

連続技をねらうなら

弱パンチ

下方向に強い判定

強キック

連続技・めくりをねらうなら

空中攻撃

弱キックがオールマイティーな技になっている。垂直ジャンプの弱と強のキックでちがう技が出せる。相手の位置を見て使いわけていくと強くなれるぞ。

垂直ジャンプ弱キック

正面に強い

垂直ジャンプ強キック

横方向に強い

左右ジャンプ弱キック

オールマイティー

垂直・左右弱強パンチ

横・下に強い

カウンター攻撃

前進しながら攻撃する立ち強パンチ(遠)は相手の技の空振りに合わせて出そう。立ち弱キック(遠)は出が早く、スキも小さい。牽制にはもってこいだ。

長 ← リーチ → 短

ニードル・ロー

立ち強パンチ

立ち弱キック(遠)

ライン飛ばし

特殊攻撃

ブレイク・ダンスの雰囲気が特殊攻撃にまで、あらわれているダック。とくに両足を前後に開く避け攻撃は、ダンス格闘家ならでは。だがリーチは短め、出るのは遅めなのだ。

避け攻撃

前に突き出した足に攻撃判定があるので、突進必殺技は確実に落とせるが、対空にはあまりむいていない。下方向に強いテリーの弱キックなどにつぶされてしまう。注意しよう。

スウェー・グランド・キック

横の攻撃にはまあまあ強いが、上からの攻撃は苦手。とくに接近してるとダメだ。

ライン飛ばし攻撃

手前、奥ともに出るのは早いのだがリーチが短く、ほかの技にくらべ、出し終わったあとのスキが大きい。反撃を受けやすいので、ヘッド・スピンにつなげ。

手前のライン

奥のライン

ライン飛ばし攻撃は、スキが大きいので、キャンセルをかけてヘッド・スピン・アタックにつなげ、ケズろう。

ライン移動攻撃

パンチ、キックともに、足をかかえて回転しながら移動していく。体全体に攻撃判定があるので、足払いでは落とされにくい。通常は弱キックで飛んでいこう。

パンチ

キック

ヘッド・スピン・アタックとおなじ攻撃方法。弱攻撃で飛べば、反撃されにくい。

必殺技

初代餓狼伝説にくらべ、必殺技をガードさせたあとのスキが小さくなっているダックだが、ガードされてもいいのはヘッド・スピン・アタックのみ。ほかは反撃を受けやすい。慎重に。

ブレイク・ストーム

無敵対空技。相手に密着して出すと3発当たる。相手が地上にいるときは、手の部分が当たらないと相手が転ばないので注意。強で出すと横に伸びる。おぼえておこう。

ビート・ラッシュ

通常技を数発繰り出すが、連続で当たるのは3発までで、そのあとはケズりとなる。ガードされると間合いが開いてしまい反撃されやすい。相手を追いつめてから出すように。

ヘッド・スピン・アタック

弱は強よりスピードが速く飛ぶ距離も長い。相手にガードされても、大きく飛びのくようになったので、ケズりに使っていこう。ただローレンスには反撃されやすいぞ。

ダンシング・ダイブ

相手に密着して出すと2発当たる。弱より強のほうが飛ぶ距離が長い。飛び道具の上をこえて攻撃可能だが、ガードされたり、空振りするとスキが大きく確実に反撃される。

ニードル・ロー

クラウザーの下段ブリッツ・ボールの下をくぐることもできる。ダックの強足払いはリーチが短いので、相手の足もとがお留守になったら、この技を使ってころばそう。

挑発

攻撃力と気絶について～ダック編

キックの強攻撃とライン移動攻撃がちょっと弱めだが、あとはごくノーマルな攻撃力。必殺技のなかでは強ブレイク・ストームが強い。密着して2発当てると相手の気絶は目前だ。ダックは気絶しにくい部類に入る。特定の技に弱いということもないぞ。

クラクラだ!!

ヒヨコのPチャンが泣いているぞ。そんなことでどうする。

連続技

連打のきく弱パンチからはじめるのがセオリー。強攻撃につないで、ダンシング・ダイブでフィニッシュだ。相手に密着できたときは、しゃがみ強パンチの２段からダンシング・ダイブへつなごう。相手を気絶の状態にもっていくことがある。ヘッド・スピン・アタックは近距離の弱攻撃からしかつながらないが、失敗しても反撃されないので安全策でいくかたはどうぞ。

遠距離の強パンチにキャンセルがかかる。当たったらダンシング・ダイブにつなげ。

飛びこみ攻撃

密着するなら強パンチがいい。強キックからでも連続技になるぞ。

しゃがみ弱キック　立ち弱パンチ　しゃがみ強パンチ

しゃがみ弱キックが当たったら、立ち弱パンチ（近）につなぎ、しゃがみ強パンチの１段めをキャンセルして強ダイブで終了。

強ダンシング・ダイブ

遠距離立ち攻撃をのぞいて強ダイブが連続で入る。弱ならキャンセルからすべてつながる。

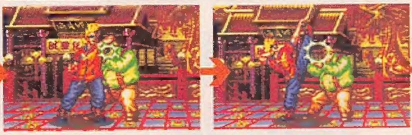
立ち弱パンチ

前進しながら立ち弱パンチ（近）を入れていく。そのまま気絶にもっていけるが、４発程度で強ダイブにしておこう。

しゃがみ強パンチ

飛びこみ攻撃のあと相手に密着できたらしゃがみ強パンチの２段を入れよう。このあと強ダイブでフィニッシュだ。

立ち弱パンチ　立ち強キック


立ち弱パンチ（近）のあと、少し前進して立ち強キック（近）を入れる。そのあとすぐ強ダイブ。ちょっと難しめだが……。

近距離弱攻撃からスピンが連続技になる。安全策でいくならこちらでしょ。

超必殺技を当てろ!

ブレイク・スパイラル X+B

ダックの超必殺技は吸いこみタイプなので相手が近くにいないとダメ。さらにコマンドに斜め上があるのでジャンプをしないように出さないといけないぞ。

まずかんたんなのが、スカしジャンプから。ジャンプ中にコマンド入力して着地にボタンを押す。技を当てて出すのもいい。技を当てている最中にコマンド入力。相手のガード硬直が解けたらボタンを押す。突進技を飛びのきで回避したあともいいぞ。

通常技をガードさせて

強足払いからがおすすめ。うまくなれば立ち弱キックからも吸えるようになるぞ。

飛びのきから吸いこむ

相手の突進技を飛びのきで回避し、飛びのき中にコマンド入力。着地にボタンを押す。

ガードして吸いこむ

相手の技をガードしているあいだにコマンド入力。硬直が解けたらボタンを押す。

ダックの

攻めパターン

ダックの攻めは接近戦にある。相手に接近して弱技をガードさせ続けるのだ。それも前進しながら。相手にスキがあれば連続技をたたきこむ。だがダックは飛び道具をもっていないため、間合いが開いてしまうと、攻撃するチャンスを失ってしまう。そこで重要になってくるのが接近のしかた。どうやったら相手にうまく近づけるのか、その方法をいくつか紹介していこう。

この中間距離から

中・遠距離からどう近づくか。臨機応変にいろいろと試してみよう。

●飛びこむ

ダックはジャンプしてから下降するまでが早いので、どんどん飛びこめる。相手が飛び道具を出したときは絶好の機会だ。

ダックは飛びこみが強い。それでも強力な対空技をもっている相手には注意。

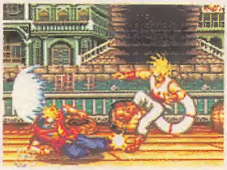
●ダイブカウンター

中距離から相手が飛び道具を撃ってきたらダイブでカウンターをねらおう。相手の通常技にダイブを合わせるのもいいぞ。

ダイブでカウンター。飛び道具の上から攻撃できるなんてすごいもんだ。

●ニードル・ロー

相手の飛び道具が下をくぐれるものなら、ニードル・ローで接近。ただし、ガードされるとかならず反撃されるので注意だ。



くぐれる飛び道具ならニードル・ローで。相手は飛び道具を出せなくなる。

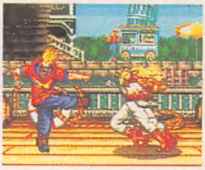
●強パンチ→スピン

立ち強パンチ(遠)を出しながら後方にタメてスピンだ。相手に強パンチが当たったらキャンセルでスピンを出せばケズれる。

立ち強パンチで接近しながらスピンをタメる。いつスピンを出そうか？

●歩いて近づく

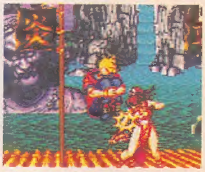
なにもせずに歩くのではなく、立ち弱キックを出したり立ち強パンチを出しながら前進する。立ち弱キックを出していれば斬影拳も止まるぞ。



立ち弱キックを出していれば斬影拳も止まる。強パンチも出していこう。

●ライン移動で

ライン移動で接近するのもひとつの手。いきなり攻撃せず、平行移動や、回転移動をくわえて、動きを相手に悟られないようにすることが大切だ。



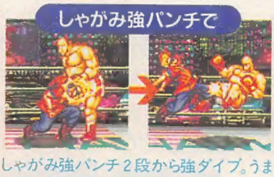
飛び道具で押されたらライン移動しかない。まず平行移動でようすを見よう。

飛びこめたら

飛びこみ攻撃が当たったとき、相手に密着していたらしゃがみ強パンチから強ダイブ。はなれていたら、立ち弱パンチを前進しながら2～3発入れて強ダイブだ。飛びこみがガードされたときは、弱パンチ連打からスピンでケズる。相手を画面のはしに追いつめているときは、ビート・ラッシュもいい。ガードさせるパンチの数が多くなるのだ。

当たったら

しゃがみ強パンチで



しゃがみ強パンチ2段から強ダイブ。うまくいけば相手は気絶するだろう。

目押し弱パンチ連打

はなれていたら立ち弱パンチを前進しながら入れる連続技だ。強ダイブで終了だ。

防御されたら

スピンでケズる

弱攻撃を2～3発ガードさせてスピン。そのあと間合いが開いてしまうが……。

ビート・ラッシュケズり

相手を画面はし追いつめているならビート・ラッシュ。4発はケズれるはずだ。

接近したら……

相手に近づいたら、前に歩きながら立ち弱キックをガードさせ続ける。それが当たったら、弱パンチにつないで連続技だ。ガードされたら、立ち強パンチにつないでスピン、ビート・ラッシュでケズる。相手が反撃してきたら立ち強キックやしゃがみ強キックでつぶす。その反撃が空振りならニードル・ローやダンシング・ダイブでもいい。とにかく技を出し続けるのだ。

強パンチねらい

接近戦でもこの立ち強パンチが大活躍。相手の空振りをさそって立ち強パンチを入れる。このあとスピンでケズるもよし、ダイブで連続技をねらうもよしなのだ。

接近しながら

前進しながら立ち弱キックを出す。接近戦ではこれが強いのだ。

弱技カウンター

避け攻撃回避にしゃがみ弱キックもたまに出す。ひっかかるぞ。

しゃがみ強キック

相手が反撃してきたら立ち、しゃがみの強キックを当てろ。

ビート・ラッシュ

ぐぐっと接近してビート・ラッシュ。いいね。

ニードル・ロー

足もとがお留守になったらこれですくってしまえ。

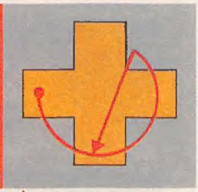
ダンシング・ダイブ

反撃してくる相手にはこれも決まりやすいのだ。

赤くなったら真骨頂

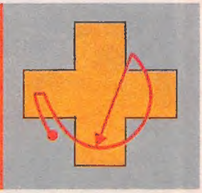
ダックは赤くなってから真の力を発揮する。相手にスキがあれば、どこからでも超必殺技が入る。攻撃をガードさせて、相手の攻撃をガードして、飛びこみから、ライン移動から、起き上がりに、突進技を飛びのきで回避して……などなど、どこからでも吸える。画面はしで飛びのいて、相手のライン移動を回避して吸ったり、通常技を回避して吸ったり、なんてことも可。

通常はこれで



こちらからしかける場合はコマンドのとおり入力だ。

ガードからは



ガードからの場合は斜め下から後方に入れて入力開始。

この飛びのきからが決まりやすい。とにかく1人で練習することが大切。実戦はそのあとだ。

飛び道具ぬけ

相手にラッシュをかけられて、画面のはしに追いつめられているときは、ブレイク・ストームでぬけ出せる。弱だと横に伸びないので強で出すこと。手の部分を相手に当てることができ、ころばすこともできるはず。

空中投げも使え

ダックは空中投げができるぞ。相手と空中で交錯したらねらってみよう。しかし相手が弱パンチを出しているときは、失敗することが多い。ほかに無敵対空を空振りさせ、ジャンプして下降中の相手を投げることも可能。

ライン移動の攻防

ダックは飛び道具をもっていないので、飛び道具で押されることが多い。垂直ジャンプで飛び道具をよけるのもいいが、ライン移動も積極的に活用したいところ。相手が追いかけてくれば、弱ブレイク・ストームで確実に落とせるので防御面は問題なしだ。相手が警戒して攻撃してこないのならこちらから、攻撃してみよう。通常は弱でとび、たまに強でとぶと、ひっかけることができる。完全に迎撃されるようなら平行移動にきりかえてジワジワと接近しよう。

攻撃

弱攻撃でとぼう。迎撃されるようなら平行移動にしよう。

防御

弱ブレイク・ストームで防御は完璧対応。怖いものなし。

TUNG FU RUE

タン・フー・ルー

PROFILE: TUNG FU RUE

●格闘スタイル：八極拳●生年月日：1924年４月14日●年齢：69歳●出身地：中国●血液型：A型●身長：163cm ●体重：46kg●趣味：瞑想●好きな食べもの：茶タマゴ●得意なスポーツ：??●大切なもの：弟子たち●好きな音楽：??●嫌いなもの：とくになし

ボガード兄弟の養父・ジェフと、ギースの師匠というスーパーじいさん。ジェフの亡き（ギースに抹殺された）あと、ボガード兄弟を育てたのがタン老人である。今回は悪の力に魅いられたギース、そしてさらに強大な悪の根源を倒すべく、年老いた体にムチうって再登場。初代餓狼伝説で使っていた旋風剛拳に磨きをかけ、さらに新しい技をいくつか完成させてキングオブファイターズにいどむが、やはり年には……。

超必殺技

旋風剛拳
→↘↓↑X+B

両腕を広げて巨大化し、そして回転しながら攻撃する。じつはオーラだという話だ。

中国 河北省

水墨画を思わせるような背景をバックに闘う。雲を食すという仙人のようなタン先生にピッタリのステージ。つり橋がゆれるなど、細かい演出もある。

必殺技

衝波
↙タメ→YorX

相手に向かって飛んでいかないのが難。特殊な飛び道具といえる。

烈千脚
↙タメ↗BorA

タメ式の吸いこみ必殺技。タンに近づくとこれがあるので危険だ。

箭疾歩
↓↙←YorX

片腕を前に突き出して前方にかっとんでいく。出るのがとても早い。

撃放
X連打

頭上にオーラを発生させて飛びこみを迎撃。横にも攻撃判定あり。

投げ技

烈千掌
→X

相手をつかんだあとパンチを何発も繰り出す。別名"じいさん乱舞"。

避け攻撃とおなじポーズでフィニッシュ。気分をそう快にさせてくれる。

使える通常技

必殺技はショボいのだが、通常技は非常にたよれるものが多い。リーチの長いのもあり、接近戦では各技を使いわけよう。

しゃがみ強キック

タンギ人の強さをささえる技だ。出が早く、リーチが長い。しかし、空振りするとスキが大きい。キャンセルで必殺技をかならずつなげるように……。

近・遠距離立ち弱キック

出がはやく相手の技をつぶしやすい性能をもつ。接近戦で相手が攻撃に出そうなとき、これを出してみよう。まんまとひっかかってくれるぞ。

近・遠距離立ち強キック

立ち強キック（近）は2段技になっている。上段技につなげはお手軽な技だ。遠距離のほうは攻撃判定の出ている時間が長く、非常に重宝する。

しゃがみ強パンチ

タン先生の通常技のなかでいちばんリーチが長い技。キャンセルももちろんかかるので、ここから衝波、衝箭歩といくと連続で2回アズれる。

近距離立ち弱パンチ

相手に密着してから連続で3～4発ぐらいぶちこめる。ここから立ち強パンチ（近）、強衝箭歩はタンのメインの連続技。飛びこみからねらいたい。

対空攻撃

撃放がうまく出せればこれひとつですべて落とせるが、余裕がないなら、出が早い立ち強パンチ（近）がよい。相手が技を出したら避け攻撃も信頼できる。

近 ← 間合い → 遠

避け攻撃

撃　放

立ち強パンチ(近)

しゃがみ強キック

飛びこみ

連続技は強パンチで。強キックは背の高い相手に使うと2段技になるぞ。対空技をつぶすなら弱パンチで、はなれているときは弱キックのほうが強くなる。

弱キック　めくりをねらうなら

強パンチ　連続技をねらうなら

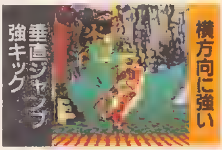
弱パンチ　下方向に強い判定

強キック　連続技・めくりをねらうなら

空中攻撃

弱キックがオールマイティーな技になっている。相手が横にいるならパンチ、相手が上や正面にいるときは、垂直ジャンプキックが強い。使いわけよう。

垂直ジャンプ弱キック　上方向に強い


垂直ジャンプ強キック　横方向に強い

左右ジャンプ弱パンチ　オールマイティー

左右ジャンプ強キック　2段攻撃

カウンター攻撃

しゃがみと立ちの強攻撃はリーチがあり、スキが少なく使い勝手がよい。弱パンチからつないでいくにはピッタリ。弱衝波を出して締めくくるといいぞ。

長 ← リーチ → 短

しゃがみ強パンチ

しゃがみ強キック

立ち強パンチ(遠)

しゃがみ弱パンチ

特殊攻撃

手足の短さが特殊攻撃にも影響してしまったのか、リーチが短い。出るのも遅い。使える場面がかぎられてしまうのは残念だが、そういう状況に相手を追いこんでいくのがキミの仕事だ。

避け攻撃

技が出るまでに時間がかかるが、いったん出てしまえば強力な対空兵器になる。前方に対するリーチは短いものの、バーン・ナックルや斬影拳などの突進技には有効。負けることはない。

避水波

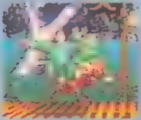
対空には使えるがリーチは短い。出の遅さも考慮にいれて使いどころを考えよう。

ライン飛ばし攻撃

手前、奥ともに両腕を横に伸ばして空中で回転しながら攻撃する。足もとにやられ判定がないので、足払いをよけながら攻撃できるが、リーチが短すぎるね。

手前のライン

奥のライン



相手の足払いをよけつつ攻撃できるが、ねらって出せるものではない。相手の空振りに合わせるといいだろう。

ライン移動攻撃

パンチ、キックともにライン飛ばしとおなじフォームで飛ぶ。両腕の手の部分に攻撃判定があり、空中ではそうとう強い。スピードの速い弱を基本に攻撃だ。

パンチ

キック

通常は弱キックで飛んでいこう。空中で相手と接触すると強さを発揮。短い腕が逆によかったのかも……。

必殺技

必殺技のなかに光るものが見られないタン先生。箭疾歩は出し終わったあとのスキが大きく、衝波は相手に向かって飛んでいかず、射程が短い。対空専用の撃放は出しづらい。どうする？

箭疾歩

弱強ともに、テリーの弱バーン・ナックルより出が早い。カウンターには重宝。だが、ガードされると弱強どちらもスキが大きい。強をガードされるとかならず反撃される。

撃放

撃放は強パンチを連打して出す必殺技だが、とにかく出しづらい。ではどうやって出すか。飛ばせて落とすなら、衝波を出しているあいだに連打すれば、衝波が終わると同時に出せる。連続技として出すなら、飛びこみ中から強パンチを連打していれば、立ち強パンチ（近）がキャンセルされて撃放の1発めが当たる。しかし、そのあと確実に反撃されるので注意。連射パッドがあれば確実に出せるが……。

衝波

弱強ともに出は早く、接近戦でのケズりに有効。射程が短いので遠距離では牽制にしか使えない。タメ時間が短い弱を連発しながら接近すると相手の飛びこみをさそえる。

烈千脚

飛びこみ中にタメて、着地に出すのが基本だが、弱はタメ時間が短い。弱技2発でタマるので地上からもねらえる。接近してしゃがみ攻撃しながらタメて、しかけてみよう。

通常技の攻撃力がちょっと低めなタン。1発1発の破壊力が小さいから、手数を多くしていかないといけない。必殺技で使えるのは、衝波ぐらいだし、こまったもんじゃのお。おまけにタンは気絶しやすい。気絶の立ち直りが早いのがゆいいつの救いか。

クラクラだ!!

肩書きだけは一人前だが、この気絶のしやすさはなんとも。

連続技

連打のきく立ち弱パンチから入って立ちの強攻撃につなぎ、最後(さいご)に強箭疾歩でフィニッシュするのがタンの連続技の基本だ。手数は少なくなるが、接近していれば撃放も連続技に使える。初心者(しょしんしゃ)は安全策(あんぜんさく)の通常技だけで、終わらせるものがよい。タメがうまい人なら強箭疾歩のかわりに弱衝波をフィニッシュにもってくることも可能(かのう)。ニュートラルキャンセルを活用(かつよう)しよう。

相手に[illegible]して[illegible]攻撃から出すと[illegible]放が2発当たることがある。破壊力が[illegible]なのだ

飛びこみ攻撃

相手に[illegible]するなら強パンチ[illegible]、相手には強キックがとくに有効。

立ち弱パンチ(近)×1~3 → 立ち強パンチ(近) → 強箭疾歩

前[illegible]しなかっ[illegible]立ち[illegible]パンチ[illegible]を[illegible]も[illegible]あまり間合[illegible]パンチ(近)につなぐ。遠距離のもの[illegible]技にならない[illegible]

立ち弱パンチ(近) → 立ち強パンチ(近) → 撃放

[illegible]パンチ(近)を入れたあと[illegible]を[illegible]ンチを出す。うまくいけば撃放が[illegible]発当たる。[illegible]うまい人は[illegible]しよう

立ち弱パンチ(近) → 立ち強キック(近) → 強箭疾歩

[illegible]パンチ(近)を入れたあと[illegible]強箭疾歩で終了。間合いがはなれ[illegible]

立ち弱パンチ(近・遠)×2~4 → 立ち強パンチ(近)

前[illegible]立ち[illegible]パンチを[illegible]入れ[illegible]ら、最後に立ち強パンチにつないで終了。失敗することが少ないので初心者はまずこれ

超必殺技を当てろ!

旋風剛拳

X+B

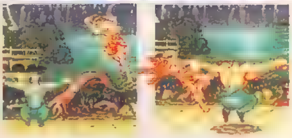
相手にガードさせると4発ケズるが、2発めでいったんはなれてしまう。しゃがみ攻撃でかんたんに落とされるところも難(なん)。攻撃判定が出るのも遅く、巨大(きょだい)化中(かちゅう)に攻撃されると無防備(むぼうび)だぞ。

当てかたとしては、足払いからキャンセルで出してケズるのが基本。相手がよくジャンプするなら飛びこみを落とすこともできるだろう。ライン移動をガードさせていきなり出すと、ひっかかってくれることがある。

足払いからキャンセル

足払いから出せば、確実にケズれる。相手の少ない残りの体力をうばうときに……。

飛びこみを落とす


相手がよくジャンプするなら飛びこみをさそって落とせ。早めに出すのがポイント

ライン移動攻撃から

ライン移動攻撃をガードさせてそのあとすぐに旋風剛拳。ひっかかることを祈りつつ。

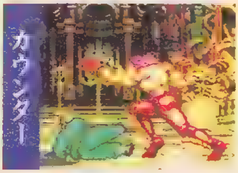
タンの攻めパターン

タン先生の強さをささえる技は強足払い（きょうあしばらい）である。この技はリーチの長さ、攻撃判定（こうげきはんてい）の大きさ、出の早さ、どれをとっても第1級の強さをもっている。対空（たいくう）に、カウンターに、強さを発揮（はっき）することだろう。意識（いしき）して多めに出すことも重要（じゅうよう）なポイントだ。

強足払いに命をかける

対空

対空として使っても強い


カウンター

相手の飛び道具を[illegible]

対ライン

ライン移動を返すことも可能。ちょっと難しい。

対必殺技

相手の必殺技もかんたんに止める。早めに出そう。

どうやって接近する？

飛び道具（どうぐ）の射程（しゃてい）の短さをおぎなうためには、どうしても相手（あいて）に接近（せっきん）する必要（ひつよう）があるタン。どうやって接近しようか。おすすめなのが、弱衝波（しょうは）を出しながらの前進（ぜんしん）。相手の飛び道具を消せるし、飛びこみをさそって落とすことも可能（かのう）。弱強の箭疾歩（せんしっぽ）でカウンターをねらうのもいい。飛び道具で押されたときはライン移動（いどう）で。ある程度（ていど）相手に近づいたら飛びこんでもいいだろう。

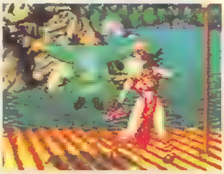
弱箭疾歩×2

弱の箭疾歩でカウンターねらい。これがよく当たってくれるのだ。

歩き弱衝波

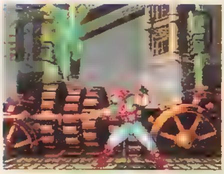
コマンドを入れたあと少し歩いてから弱衝波を出せる。これで接近しながら出せる。

ライン移動から



飛び道具で押されたら、ライン移動が無難。そこから[illegible]

飛びこみねらい



歩き弱衝波である程度接近したら飛びこみもねらってみよう。強いぞ

飛びこみ時の注意

タンの飛びこみは非常にゆっくりとしていて、通常技で落とされやすい。相手の飛び道具をうまく読んでジャンプしても、かんたんに落とされてしまうのだ。じゃあ飛びこめないのか、というとそうでもない。

タンはジャンプ攻撃が強いから、相手の対空技をつぶしていけるのだ。遠距離から飛んで相手が強足払いを出してきても、その足を踏みつけてしまうほどに強い。相手の攻撃に合わせて弱強のパンチ、弱強のキックの4種を使いわけていこう。基本としては、近距離では弱強のパンチ、遠距離では弱強のキックで勝負する。もし落とされたとしても、技を変えれば勝てることがある。避け攻撃で落とされないように、ひきつけて技を出すことも重要なポイントだ。

とくに遠距離からの飛びこみが強い。対空技を踏んづけろ。

飛びこめたら

飛びこみ攻撃が当たったら、立ち弱パンチから立ち強パンチ（近）につないで強箭疾歩の連続（れんぞく）技を入れよう。飛びこみがガードされたら、烈千脚（れっせんきゃく）を出すか衝波でケズるか、着地前（ちゃくちまえ）に決めておこう。弱技連打からの烈千脚は決まりやすい。これを回避（かいひ）するにはライン移動しかないのだ。

烈千脚をねらう

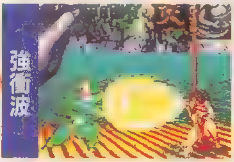
立ち弱キック（近）

強烈千脚

立ち弱キックからニュートラルキャンセルで出すと決まりやすいぞ。

強衝波でケズる

しゃがみ強キック


強衝波

弱技を数発ガードさせたあと、強足払いにつないで強衝波でケズる。

接近戦では

相手に接近(せっきん)できたら前進しながら通常技を出し続けて、相手にプレッシャーをあたえよう。間合いにおうじて技を変え、すべての通常技を使うつもりでカウンターをねらうのだ。しゃがみ攻撃を出しながら、また、出ている時間の長い立ち強キック中に弱衝波をタメてケズることも忘(わす)れるな。場合によっては弱烈千脚や弱箭疾歩でもいい。

飛びこみさそい撃放

撃放をうまく出せるなら弱衝波の連発から飛びこみをさそって落とすのもいいだろう

カウンター攻撃でプレッシャーをあたえろ!

ググッと接近して

立ち弱パンチ(近)　立ち弱キック(近)

ちょっとはなれたら

しゃがみ弱パンチ　立ち強パンチ(遠)

弱箭疾歩

弱衝波をガードさせたあとに出すと効果的だぞ。

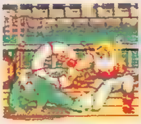
弱衝波

カウンターをねらいつつタメてこの技でケズれ。

受け身になったら

相手のラッシュに押されて受け身にまわってしまったら、立ちとしゃがみの弱キックを出してみよう。弱キックは相手の技をつぶしやすく、かつ、もどりが早いので、空振りしてもリスクが小さい。相手の技をガードしているときにタメておけば、衝波もセットで当てることができる、そこから攻勢(こうせい)に転(てん)じよう。弱衝波をまた出すもよし通常技でカウンターをねらうもよしだ。

立ち&しゃがみ弱キック



判定が強い弱キック。弱キックが空振りするようならしゃがみ弱パンチに変えよう

撃放が出せれば

撃放が思いのままに出せるようになればタンは強くなれる。実際、連射機能のついたパッドを使うとスゴく強い。しかし、対CPU戦ではともかく、対人戦で連射パッドは……。

ライン飛ばし

ライン飛ばしは相手の足払いをよけながら攻撃できる。ねらって出すのは難しいが、接近戦でたまに使うと有効。足払いをよく使うテリーやギースを相手にするときは多用だ。

飛びのき箭疾歩

接近戦で思うようにダメージをあたえられないときは、飛びのきしてから箭疾歩を出してみよう。相手が動こうとしたところに、つきささってくれるはず。たまにやってみよう。

ライン移動の攻防

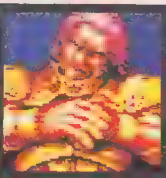
飛び道具をもたない敵に対して、歩きながら弱衝波を出すと、ライン移動で逃げられることが多い。そんなときはすぐに追いかけて、弱の衝波でケズるなり、烈千脚をねらってみるなりしよう。迎撃されるようなら、平行移動にきりかえて、ふたたび歩き弱衝波で攻め続ける。

飛び道具をもっている相手に押された場合は、垂直ジャンプを多用するとともに、ライン移動も活用だ。相手が追いかけてきた場合、確実に迎撃できる技がないのは残念だが、反撃をするなら避け攻撃を出そう。この技がガードされた場合はキャンセルして弱衝波を出すと、スキが少なくてよい。安全策でいくなら、飛びのきがいちばん。画面はしで飛びのいて、相手を投げてしまってもいいぞ。

スピードの速い弱キックでライン攻撃。たまに強で……。

うまく出せれば避け攻撃でもまにあう。ダメなら飛びのき。

WOLFGANG KRAUSER
ヴォルフガング・クラウザー



PROFILE: WOLFGANG KRAUSER

●格闘スタイル：総合格闘術●生年月日：？年？月？日●年齢：？歳●出身地：ドイツ●血液型：A型●身長：200cm●体重：1？kg●趣味：中世の骨董品●好きな食べもの：？●得意なスポーツ：興味なし●大切なもの：騎士道精神●好きな音楽：クラシック●嫌いなもの：虚栄、虚構

DATA

暗黒街では全世界的に恐れられていた男。陽の当たる世界に進出するべく、第２の最強武闘会を開催。前大会のボス、ギースがもっとも恐れていた男なのだ。

プレイヤキャラとして使えるように、しゃがみパンチなどの弱技を充実させるとともに、強力すぎる必殺技がパワーダウンとなったクラウザー。前作のキック技が必殺技レッグ・トマホークとして使われているぞ。

超必殺技

カイザーウェーブ タメ Y+X

大迫力だが飛び道具。画面の上下いっぱいに波があり、ジャンプでこえることは難しい

ドイツ ミッテルビルデ

モーツァルトのレクイエム“怒りの日”が生演奏されるなかで闘う。背景の柱に龍の彫りものが復活し、豪華なセットが試合を彩る。

必殺技

上段ブリッツ・ボール YorX

気のかたまりをサイドスローで投げる。うまく使うと対空にもなる

レッグ・トマホーク BorA

浴びせげりをくりだせる。飛び道具の上をこえて攻撃することが可。

下段ブリッツ・ボール BorA

通常技にキャンセルをかけて[illegible]クラウザー[illegible]

当て身投げ YorX

相手の足払い以外の通常技を受けて投げる。ライン飛ばしもOK

投げ技

ニー・スマッシャー：→X

抱え上げたあと、ヒザの上に落としてあばら骨をへし折る。

リフトアップ・ブロー：X

相手を頭上に投げ上げたあと、落ちてきたところにパンチ。

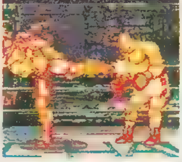
接触技

ネックハング・ブロー：D

相手の首をつかんでもちあげたあと腹に連続パンチをお見舞い

使える通常技

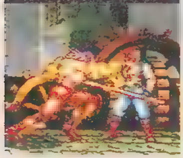
連打がきかず、スキが大きいクラウザーの通常技。だがリーチは長い。相手の手のとどかない場所からカウンターをねらえ。


遠距離立ち弱キック

クラウザーの通常技のなかでいちばん使える技。通常カウンタ をねらうときはこの技を使おう。突進必殺技もかんたんに止める。判定が強いぞ。

遠距離立ち弱パンチ

じつは立ち弱キック(遠)よりリーチがある。だが出が遅く、スキも大きい。しかし下方向に判定があるので、しゃがんでいる相手にも当たりやすい。


遠距離立ち強パンチ

中距離からカウンターをねらえるほど、リーチが長いだが判定の強さはいまいち。飛び道具をガードさせたあとにこの技を連続で出すといいぞ。

しゃがみ弱キック

相手のしゃがみパンチを止めるのに有効。また背の低い相手には、立ち攻撃が当たらないのでこの技で牽制することが多くなるだろう。

しゃがみ弱パンチ

相手のしゃがみ強キックを止めるのに有効。強足払いをよく使うテリーやギースには多用しよう。背の低いキャラを相手にするときも使えるぞ。

対空攻撃

確実に落とせる対空技をもたないので、間合いによって、また相手によって使いわける必要がある。背が高いので1歩ふみこんでのくらい投げが有効だ。

近 ← 間合い → 遠

避け攻撃

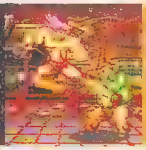
くらい投げ

立ち強パンチ

ジャンプ弱キック

飛びこみ

飛びこみはボディプレスとキックの2種類だけだが、弱と強で攻撃判定が微妙にちがう。背の低い相手、十平衛などに対しては、めくりボディプレスが有効。


弱キック　下・横方向に強い判定

強パンチ　めくりをねらうなら

弱パンチ　下方向に強い判定

強キック　連続技・めくりをねらうなら

空中攻撃

空中で出せる技も2種類。ボディプレスとキックのみだ。キックは足先に大きな攻撃判定があり、先に出してしまえば負けることはない。ボディプレスは下方向に強い判定をもっていて、無敵対空技を落とすこともある。迎撃されそうなときはパンチを使ってみよう。

垂直ジャンプパンチ&キック　横方向に強い

左右ジャンプ弱強キック　横方向に強い

左右ジャンプ弱強パンチ　下方向に強い

カウンター攻撃

リーチは長いものの攻撃判定が出るまでに時間がかかる技が多い。そんななかで、立ち弱キック（遠）の性能がすばぬけてよい。出が早くスキが小さいぞ。

長 ← リーチ → 短

立ち強パンチ(遠)

立ち弱パンチ(遠)

立ち強キック(遠)

立ち弱キック(遠)

特殊攻撃

リーチ、出の早さがごくふつうで、まあまあの性能をもっているクラウザーの特殊攻撃。だが、ライン移動攻撃は全プレイキャラの足払いで落とされてしまう。ライン移動時は要注意だ。

避け攻撃

出るのは遅めだが、飛びこみと突進技はうまく出せれば確実に落とせる。避け攻撃が出せないと、動きのにぶいクラウザーは相手に先手を取られてしまう。やられる前に落とすしかないぞ。

クラウチングアッパー

避け攻撃が使えないと相手に先手を取られる。ラッシュからぬけ出せなくなる。

ライン飛ばし攻撃

手前、奥ともに牽制に使う立ち弱キック（遠）よりリーチがある。下方向にも攻撃判定があり、しゃがんでる相手にも当たるが、足払いに弱いのが難点だ。

手前のライン

奥のライン

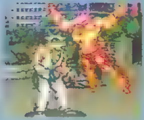
リーチは長い。キャンセルをかけて飛び道具を出せば、スキも小さくなるぞ。

ライン移動攻撃

パンチ、キックともおなじフォーム。攻撃判定は両腕と上半身にあり、空中では悪くても相打ちにもっていける。待たれると強足払いでかんたんに落とされる。

パンチ

キック



待たれると全キャラの足払いに負ける。クラウザーは追いかけてはいけないのだ。

必殺技

上段と下段の飛び道具を撃ちわけることで相手を押していける。対空、奇襲に使えるレッグ・トマホークはクラウザーの強さのささえ。いつでも出せるようにしておきたいところ。

下段ブリッツ・ボール

キャンセルをかけて撃つときはこれ。接近戦ではかならず下段だ。まちがって上段を出すと足払いで転ばされてしまう。軌道は低いがスライディングでくぐられるぞ。

上段ブリッツ・ボール

相手の飛び道具の上をこえて攻撃することが可能。対ヒガシ、ギース戦で有効。ひきつけると飛びこみも落とせる。対アンディ、ダック戦では多めに使っていっていいだろう。

レッグ・トマホーク

弱強ともに相手の飛び道具をこえて攻撃できる。弱は相手の飛びこみを確認してからでもまにあう対空技となる。ガードされた場合、スキが大きい。間合いを調節して出せ。

当て身投げ

クラウザーの当て身投げは中段専用で、足払い以外の通常技とライン飛ばしを受けて投げることができる。弱と強があるが技の性能はまったくおなじ。コマンド入力を終えた瞬間から受けを開始するが、受け止められるのは出しはじめの一瞬。クラウザーが両手を横に出した瞬間に技が当たっていないと投げられないのだ。腕が下のほうにいくともう受けの判定は残っていない。無防備となってしまうわけだ。

キック技の攻撃力が高く設定されているクラウザー。ザコどもを相手に手など使う必要などないわ…とでも考えているのだろうか。パンチの攻撃力は高からず低からず、ごくノーマルだ。気絶はしにくいほうだが、投げ技と避け攻撃に弱くなっている。

クラクラだ!!

表の世界進出の野望はどうした。おねむの時間ではないぞ。

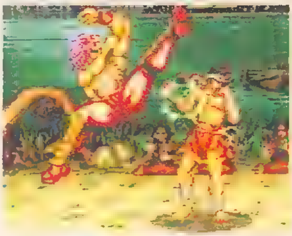
連続技

ジャンプ強キックから、しゃがみ強パンチ→弱レッグ・トマホークとつなげる連続技がいちばん威力がある。飛びこみから弱技、立ち強パンチも弱レッグ・トマホークにつながるが、威力は小さくなる。接近戦で立ち弱パンチ(近)が当たったら、立ち弱キック(近)→弱レッグ・トマホークの3段がねらえる。相手を画面はしに追いつめているときは立ち強パンチから、飛び道具が連続で入ることがあるぞ。

立ち弱パンチ(近)　立ち強パンチ(近)　弱レッグ・トマホーク

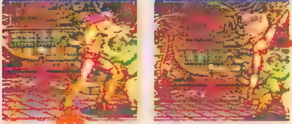
飛びこみからはつながらないが、立ち弱パンチ（近）が当たったらすぐ立ち強パンチ（近）につないで、そのあと弱レッグ・トマホーク。近距離で乱戦となったらねらってみたいね。

弱レッグ・トマホーク



弱レッグ・トマホークでフィニッシュ。遠距離の技になるとつながらないので注意だ。

立ち弱パンチ(近)　立ち強パンチ(近)



相手をはしに追いつめ飛びこみからこの技を出してブリッツ。

飛びこみからはつながらないがこの技からブリッツが入るぞ。

上・下段ブリッツ・ボール

近距離強攻撃から飛び道具が連続で入る。画面のはしでしか入らないが。

飛びこみ攻撃

強キックを引きつけて出せ。背の低い相手なら強パンチでも連続技になる

立ち強パンチ(近)　しゃがみ弱強パンチ　しゃがみ弱キック　立ち弱キック(近)

しゃがみ強パンチより攻撃力がおとる。

攻撃力がトップ。背の低い相手にも有効。

つながりやすいが、威力はいまひとつ。

いちばんつながりやすいが攻撃力が低い。

超必殺技を当てろ!

カイザー・ウェーブ　タメ↗Y+X

カイザー・ウェーブは真後ろタメなので、タメ中にしゃがむことができないのがつらい。出るまでにも時間がかなりかかる。だが気の波が出てしまえばこっちのもの。相手はライン移動でしかよける方法がないのだから。

出しかたとしてはブリッツ・ボールで相手を封じこめておいて、その最中にタメて出すのがいい。遠距離からなら連発もできる。接近して出すなら、立ち技を当てているあいだにタメて、立ち強パンチ(遠)を最後に出してカイザー・ウェーブだ。反撃されない絶妙の間合いになっているぞ。

遠距離から連発

相手からはなれて連発する。相手はライン移動で逃げるだろう。すぐに平行移動だ。

通常技をガードさせて

立ち技をいくつかガードさせて、最後に立ち強パンチ。そこからカイザー・ウェーブ。

ライン移動したあとに

ライン移動中にタメるのもまたよし。平行移動でもどってきてすぐに撃ってしまおう。

クラウザーの

攻めパターン

クラウザーは動きがニブいので、相手の攻撃をガードしてラッシュをかけられると、そこから反撃するのが困難になる。そうなる前に避け攻撃を使って、相手の突進をくい止めよう。出るのは遅めだが、判定の強さはまあまあ。突進必殺技、飛びこみ、さらには通常技もこれで返してしまいたいところ。うまくなればテリーの足払いを避けでスカして、顔をぶったたくなんてこともできちゃうのだ。

避け攻撃を使いこなそう！

対必殺技

突進してくる必殺技はうまく反応して避け攻撃て確実に落とす ガードするとピンチに。

対通常技

相手の通常技に避け攻撃を合わせる。相手の足払いのとどかない場所から合わせること。

対空

空中で相手が技を出したらかならず避け攻撃。相手がひきつけてきたらくらい投げに変更だ

中・遠距離が得意！

得意な攻めといえば中・遠距離からの飛び道具の連発だ。これで相手の飛びこみをさそって、立ち強パンチや弱強のレッグ・トマホークで落とす。相手が飛び道具をガードしたあとレッグ・トマホークを重ねると2回ケズれる。飛び道具の撃ちあいになったら、レッグ・トマホークで相手の飛び道具をこえて攻撃。テリーやギースに対して有効だ。

飛ばせて

通常は下段を連発。飛びこみを右の技で落とすのだ。

これで落とせ！

立ち強パンチ(遠)　弱レッグ・トマホーク

レッグ重ね

飛び道具を相手がガードしたらレッグ・トマホークを重ねてみよう。相手が動こうとしたところにつきささることがよくある。間合いを見て弱強を使いわけること。

飛びのき→弱レッグ・トマホーク

相手に接近されたら飛びのきでいったんはなれて弱レッグ。ひっかかるぞ

レッグ・トマホークでこえろ！

低い飛び道具はレッグでこえろ。ヒガシ、アンディ、アクセルのはダメだ。

上段ブリッツ・ボール

上段の飛び道具はヒガシ、ギース、アクセルの飛び道具をこえて攻撃できる。さらによくジャンプするビリー、突進技を多用するアンディに対して多めに使うと効果あり。ビリーはジャンプ中にひっかかり、アンディは空破弾や斬影拳で勝手に当たってくれるのだ。

上段はヒガシとアクセルの飛び道具をこえる。

ギースやテリーにも上段が有効。多用しよう。

アンディやダックにも有効。空中で燃やせ！

接近戦では?

接近戦(せっきんせん)は苦手(にがて)だが、相手を押しているときはべつ。立ち弱キック、立ち弱パンチのカウンターねらいから、キャンセル下段(げだん)飛び道具でラッシュがかけられる。飛び道具を相手がガードしたら、弱レッグ・トマホークにつないで２回ケズリ、すぐしゃがみ弱パンチを出して飛び道具につなげるのだ。

背の低い相手には連続めくり強パンチが有効(ゆうこう)。立ち強パンチもたまに出すといい。

カウンター

立ち弱キック(遠)　立ち弱パンチ(遠)

この２種の技でまずカウンターをねらう。技が当たったら弱レッグにつないでいくといい

弱レッグにつなげ!

当たったら弱レッグ。連続技になることも。

基本は下段ブリッツ

ガードされたら下段ブリッツ。基本中の基本。

強レッグ裏まわり投げ!!

強レッグで相手の裏にまわりこんで投げる大道芸もあり。画面のはしに相手を追いつめているときに

めくりボディプレス

十平衛、タンに対してはめくりの強パンチ技があたったら連続技をぶちこんでやろう

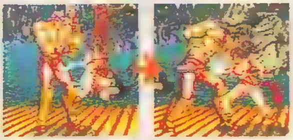
立ち弱キック(遠)　弱ブリッツ・ボール　立ち強パンチ(遠)

飛び道具を撃ったあと、立ち強パンチ(遠)を出すとひっかかるのだ

当て身をねらえ!

接近戦では当て身もねらおう。相手のライン移動攻撃や必殺技をガードしたあとがねらいめ。敵は出が早い弱パンチを出したくなるもの。それを吸(す)うのだ。

ライン移動のあと



ライン移動をガードしたあと、コマンド入力。相手がパンチを出せば受けとめられる

必殺技のあと

必殺技をガードしたあと、コマンド入力。足払い以外の攻撃がくれば、投げ飛ばせる

垂直ジャンプキック

相手に接近しているときは垂直ジャンプ、後方ジャンプしながらのキックが有効。垂直ジャンプでは足を大きく前に出すため、相手の頭にかかとを落とす感じになり強い。とっさに避け攻撃を合わせるのも困難だ。後方ジャンプキックでは足の部分にでかい攻撃判定があり、相手が手を出せばそれに勝手に当たってくれる。セコい戦術だが……。

対テリー&ギース

テリーやギースは足払いから飛び道具を撃つ戦術を多用してくる。この攻めはスキが小さく反撃の余地などないと思われがちだが、足払いをガードしたあとすぐに弱のレッグ・トマホークを出せばうまく飛び道具をこえて攻撃できる。ラッシュをかけられてもこの方法でのがれることができる。

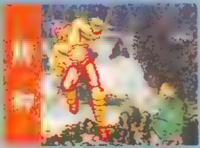
ライン移動の攻防

クラウザーは相手にラッシュをかけられると、反撃するのが困難なので、画面のはしに追いつめられたらすぐにライン移動してしまおう。相手が追いかけてきても確実に迎撃できる技がないのは残念だが、飛びのきすれば攻撃をやりすごせる。迎撃したいという人は避け攻撃を合わせてもいい。相手にライン移動で逃げられた場合、クラウザーは追いかけてはいけない。足払いでかんたんに落とされるからだ。平行移動で相手のいるラインにいくしかないぞ。

●相打ちをねらえ

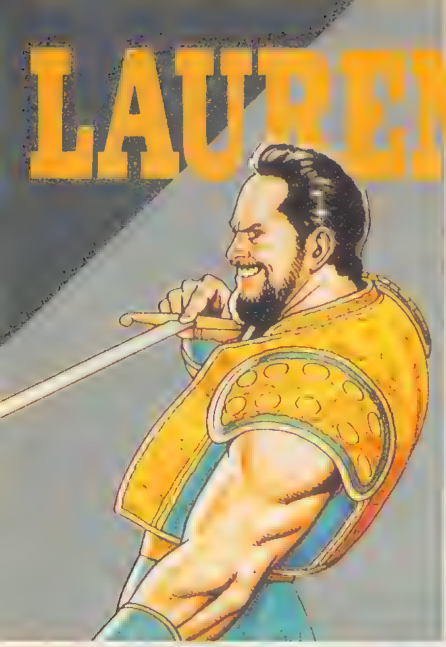
追いかけてはだめ。連続技を入れられることだってあるぞ。

●避けか飛びのき

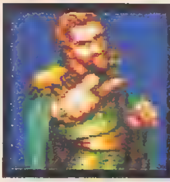


通常は飛びのき。迎撃するというなら避けを使ってみよう。

LAURENCE BLOOD



ローレンス・ブラッド



PROFILE:LAURENCE BLOOD

●格闘スタイル：総合格闘術●生年月日：1960年9月4日●年齢：33歳●出身地：スペイン●血液型：B型●身長：195cm●体重：95kg●趣味：フラメンコギター●好きな食べもの：ビーフシチュー●得意なスポーツ：フェンシング●大切なもの：名誉●好きな音楽：フラメンコ●嫌いなもの：女、子供

素手で闘牛を倒すことができるマタドール。彼の前では闘牛も戦意を失ってしまう。そのため、対人間に闘いの場を求める。一見紳士風だが、もっとも冷酷な男。

彼にはしゃがみパンチなどの弱技と超必殺技があらたに追加された。くわえて必殺技の性能もアップ。ブラッディ・スピンはガードされると2回ケズるようになり、強ブラッディ・サーベルは前進するようになった。

超必殺技

ブラッディ・フラッシュ ←↙↓↘→ A+B

居合い斬りよろしく、闘牛用の剣を2度3度ふりまわす。コマンドが超難しい。出せるか。

スペイン パンプローナ

大観衆で埋めつくされ、牛たちが走りまわる闘牛場。この殺気だった舞台でローレンスが待つ。闘牛場のバックに見えるスペインの町なみが美しい。

必殺技

ブラッディ・サーベル ←↙↓↘→ YorX

マントのなかに隠しておいたサーベルでつきさす。強は前進するぞ

ブラッディ・スピン ←タメ→ BorA

手を頭上にかかげ、頭からつっこんでいく。この技で闘牛を殺した

ブラッディ・カッター ↓タメ↑ X

画面の上に消えたあと、下りてきて頭をたたく。ガードされると危険だ

投げ技

マント・スルー →X

闘牛の血のついた真紅のマントでくるんだあと、ホイと投げ捨てる。

フライング・バスター ジャンプ中、どれかとX

空中でつかまえたあと、かつぎあげて、相手の背骨をへし折る

接触技

マント・ブリーカー →A

マントにくるんでグイグイしめつける。そのあとホイと投げ捨てる。

使える通常技

リーチは長いが、連続で入る技がなく、全体的にスキが大きい。キャンセルをかけて必殺技につなげていきたいところ。

しゃがみ弱パンチ

この技にキャンセルをかけて、必殺技を出していくのがローレンスの基本戦術。必殺技でケズったあと、最初にこの技を出すとスキが小さくていい

しゃがみ弱キック

出るのは遅めだが、相手の技をつぶしやすい特性をもつ。接近戦ではまずこの技で相手の出してきた手足をたたいてから必殺技につなげよう。

遠距離立ち強キック

リーチが長く、出が早いこの技に勝てるのはスライディングくらいのもの。相手の射程距離の外からこれでカウンターをねらっていこう

しゃがみ強キック

スライディングになっているか、上半身が起きているため飛び道具の下をくぐることはできない。中距離から相手の足もとをすくうときに使う

遠距離立ち弱キック

ローレンスゆいいつの対空技。きちんと出せばかならず落とせるが、間合いがはなれていないと当たらない。一方的につぶされることもしばしば

対空攻撃

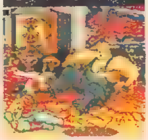
確実に落とせる技がないので、間合いに合わせて技を選び、落としていこう。ローレンスは背が高いので、近距離ではくらい投げもねらっていけるぞ。

近 ← 間合い → 遠

避け攻撃

ジャンプキック

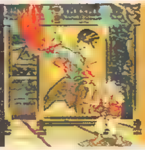
立ち弱キック(遠)



しゃがみ強キック

飛びこみ

近距離ではキックで、はなれているときはパンチで飛びこむ。ローレンスはジャンプが非常にゆっくりしているので、引きつけて技を出すようにしよう。



弱キック
出が早く横方向に長い

強パンチ
連続技をねらうなら

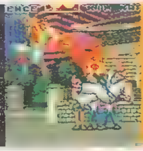
弱パンチ
出が早く横・下に強い

強キック
めくりをねらうなら

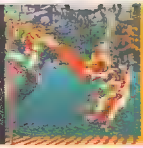
空中攻撃

空中では2つの技しか出せないがパンチは横に強く、キックは横と下に強いので負けることは少ない。が、相手が自分より高いところにいると負けやすい。出が早い弱をいつでも出せるように準備しておき、相手のジャンプに合わせて攻撃できるようになると強いぞ。

垂直・左右 弱強キック
横・下方向に強い



垂直ジャンプ 弱強パンチ
横方向に長い



左右ジャンプ 弱強パンチ
横方向に強い

カウンター攻撃

立ち強キック、しゃがみ強パンチを中心にカウンターをねらっていこう。相手の足もとがお留守になったら、しゃがみ強キックで足をすくってやるといい。

長 ← リーチ → 短

しゃがみ強キック

立ち強キック(遠)

しゃがみ強パンチ

立ち強パンチ(遠)

特殊攻撃

通常技と同じように出るまでが遅く、さらに出し終わったあとのスキも大きいローレンスの特殊攻撃。技そのものの強さは、まあまあなので、たまに出してみよう。くれぐれも多用は禁物。

避け攻撃

技が出るまでにものすごく時間がかかる。相手の飛びこみに対して使うと、先に着地されてから技が出るといった感じで、対空には使えない。対突進技は問題なく落とすことができる。

マタドールキック

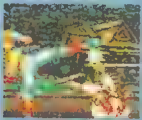
キックが上のほうに向いているので、しゃがんだ相手には当たりづらいのだ。

ライン飛ばし攻撃

手前のラインでは1歩踏みこむので見ためよりリーチがある。だが足払いで返されやすい。奥の技はリーチが長く、対空技もまあまあの性能をもっている。

手前のライン

奥のライン



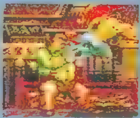
奥ラインのライン飛ばしがまあまあの性能。キックは上を向いているが、しゃがんでいる相手にも当たるぞ。

ライン移動攻撃

パンチとキック、どちらもおなじ技で飛ぶ。足の裏の部分に攻撃判定があり、やられ判定が小さいので空中では強い。弱キックを基本に、たまに強を出すといい。

パンチ

キック



弱キックを基本に飛ぼう。でかい足の裏が攻撃判定になっている。相手が逃げたらガンガン追いかけていこう。

必殺技

弱サーベル以外はすべて、相手に向かっていくためリスクが大きい。避け攻撃などで反応されると、かんたんに落とされる。通常技からキャンセルでつなぎ、スキを小さくすることが大切。

ブラッディ・サーベル

弱はスキが少なく接近戦でいきなり出しても悪くて相打ちにもっていける。強は前進して攻撃するが、近距離から出してガードされるとスキが大きい。遠距離から使うこと。

ブラッディ・スピン

ガードされても2回ケズるようになったので、使い勝手は抜群。だが出るまでに少し時間がかかるので、通常技をキャンセルして出すようにしよう。出し終わりのスキが小さいため、連続でガードさせ続けると効果的。いったんつかまえたら、相手がライン移動で逃げるまで、徹底的にケズるのがローレンスの基本戦術だ。強はスピードが速いので、遠距離から奇襲で使ってもいいだろう。

ブラッディ・カッター

弱がなくなり、強攻撃のみとなったブラッディ・カッター。とんでいくスピードが上がり、カウンターをねらいやすくなったが、ガードされると反撃を確実にくらう。注意。

相手が飛び道具を出したときがいちばんのねらいめ。遠距離ではしゃがんでタメを作り、相手に接近する場合はしゃがみ歩きで近づく。しゃがんでいれば、相手は飛び道具を撃つことができない。じっくり近づけるというわけだ。

キック、パンチともに高い攻撃力が設定されているローレンス。連続で入る通常技はないが、1発1発がとても重くなっているのだ。とくにジャンプ強キックと立ち強キック（近）が強いぞ。気絶はしにくいようだが、必殺技に対して弱い特性をもっている。

クラクラだ!!

闘牛殺しのマタドールがそんなことでいいのか？ ええ！

連続技

飛びこみ攻撃のあと、強攻撃を入れてから、強のスピン&サーベルが連続技として入る。威力は大きいが、ローレンスはジャンプがゆっくりしているので、気絶した相手にしかねらえないだろう。地上からはリーチの長い立ち弱パンチ(遠)、立ち弱キック(遠)から弱サーベルが入る。牽制(けんせい)しつつ連続技がねらえるぞ。ほかに近距離の弱技から弱スピン&サーベル、近距離の強攻撃から弱強スピン、弱強サーベルが連続技として決まるぞ。

立ち弱パンチ(遠)

このマントフックから弱サーベルにつながるのだ。

立ち弱キック(遠)

当てるのが難しいが、立ち弱キック(遠)からも可。

弱ブラッディ・サーベル

キャンセルがかかる技ならすべて弱サーベルにつながってくれる。

飛びこみ攻撃

引きつけて強パンチ。ほかの技では連続技にならない。

しゃがみ強パンチ

強スピンはしゃがみ強パンチからがつながりやすい。ここでタメを[illegible]

強ブラッディ・スピン

しゃがみ強パンチをキャンセルして強スピンでフィニッシュだ。

立ち強パンチ

立ち強パンチを入れたあとすぐコマンド入力 ちょっと難しいか……

強ブラッディ・サーベル

強サーベルで終了。威力はこちらのほうが大きいが失敗するとたいへん。

超必殺技を当てろ!

ブラッディ・フラッシュ A+B

ブラッディ・フラッシュは出すこと自体(じたい)が難(むずか)しい技。さらに出るまでにスキがあり、しゃがみ攻撃でかんたんに止められてしまう。ではどうやって出したらいいのか。答えはひとつ、通常技を当てているあいだにコマンドを入力してキャンセルで出し、相手の体力をケズるかたちで使う。キャンセルで出せば止められることはない。接近していれば3回もケズってくれるぞ。

そのやりかただが、まず前方斜(なな)め下に入れると同時にしゃがみパンチ。そのあと後ろから下まわりに十字ボタンをまわすときに、しゃがみ弱キックを出し、最後に後方斜め下から前に入れてA+B。うまくコマンドが入っていれば、フラッシュが出る。ほかにしゃがみ強キックでスライディングしているあいだにコマンド入力して出す方法もある。

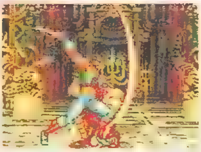
しゃがみ弱パンチ

斜め下と同時にしゃがみ弱パンチ。相手の牽制にもなる。

しゃがみ弱キック

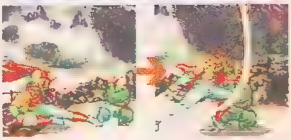
後ろから下にまわしたところでしゃがみ弱キックを出そう。

キャンセル ブラッディ・フラッシュ



斬影拳のコマンドを入れて終了。A+Bはやや遅めに入力。

しゃがみ強キックから出す



スライディング中にコマンド入力。技が終わったらA+B。ここでもボタンは遅めだ。

ローレンスの
攻めパターン

ローレンスは待ち、逃(に)げ、攻(せ)めをうまく使いわけて闘(たたか)わなくてはならないキャラ。相(あい)手(て)のラッシュに対しては逃げまくり、相手を追いつめたらスピンでケズりまくり、無(む)敵(てき)対(たい)空(くう)をもつ相手には待ちつつカウンターをねらいまくる。セコい攻めが基(き)本(ほん)。

攻めるか

スピンケズリ

攻めるならこのスピンに決まり どうやってこのスピンをカットさせるかが問題 しゃがみ移動かつねらおう

逃げるか

ライン移動

逃げるならライン移動 中途ハンパではなく徹底的に逃げる 飛びのきも利用だ そのあとカウンターをねらう

中・遠距離では

カッターをタメつつ、しゃがみ移動で相手に接(せっ)近(きん)しよう。飛び道具を出してきたら、すぐにカッターで飛ぶ。カウンターがねらえる距(きょ)離(り)まで近づいたら、立ち強キック、しゃがみ強キックで牽(けん)制(せい)。もう1歩接近して、立ち弱パンチから、弱サーベルを出してケズるのもよい。通常技をわざと空(から)振(ぶ)りして、サーベルをお見(み)舞(ま)いする作(さく)戦(せん)もいいぞ。

カッターとスピンをタメつつ接近

中距離ではとりあえずしゃがむ 相手が飛び道具を出したらもちろんカッターだ 相手がなにもしてこないのなら、しゃがみ移動でゆっくり接近する セコいよな

立ち弱パンチから弱サーベル

接近したらカウンターねらい この連係技がおすすめ

カウンター

立ち強キック(遠)

しゃがみ強キック

このキックが強い これも多用しよう …大きい。

弱強サーベル

相手がけっていた足もとをすくってやるぞ

弱強がサーベルでカウンター！ 通常は出の早い弱で。

対空はどうする？

対空技がとぼしいローレンスにとって相手の飛びこみは脅威だ。いきなり飛びこまれるとなにで返してよいかわからず、ガードしてしまうことが多くなると思う。しかしいったんガードしてしまうと、反撃するチャンスがなくなってしまう。相手が空中にいるあいだに落としてしまいたいところ。

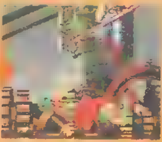
対処の基本として相手が飛びこんできたら、とりあえず飛びのきしよう。そのあと足をすくえるならしゃがみ強キック、重ねるなら弱サーベルがいい。空中で落とすならジャンプキック。足先がそうとう強いのだ。スピンがタマっているなら、下をくぐって逃げるのもいい。近距離ではくらい投げだ。相手の飛びこみに対し1歩前進して、タイミングをはずさせて投げてしまおう。

飛びのきから弱サーベル

とりあえず飛びのき そのあとしゃがみ強キックか弱サーベル。画面のはしなら投げ技も出せるぞ

ジャンプ弱キック

スピンで下をくぐって逃げる



…なら逃げてしまおう 弱は距離が短いのでなるべく強でくぐりたい。

くらい投げ

1歩前進してくらい投げ。切り札だぞ。

スピンケズりで押せ！

しゃがみパンチがとどいたら、そこからスピンケズりのはじまりだ。スピンが出ているあいだにタメておき、ケズりが終わったら、しゃがみ弱パンチを出しまたスピン。反撃してきたらしゃがみ弱キックにかえて相手の技をつぶし、またスピン。無敵対空技をもっている相手に対しては、弱のサーベルをおりまぜると返されにくくなるぞ。

スピンケズリ

しゃがみ弱パンチ

弱強スピン

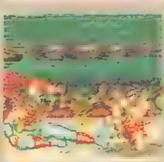
スピンでケズったあとはしゃがみ弱パンチがいちばんつながりやすい。当てることができたらすぐスピンを出す

しゃがみ弱キック

弱強サーベル

反撃してきたらしゃがみ弱キックでつぶす　弱サーベルだと連続技になるので、たまにねらうと効果があるはず

体力が4分の1以下になって、体力ゲージが赤く点滅しているならブラッディ・フラッシュもスピンケズりのなかに組みこもう。強スピンをガードさせているあいだに、フラッシュのコマンドを入力。スピンが終わったところでA+Bだ。ボタンは遅めでいいぞ。強スピンのあとなら、相手の目の前に着地するから、2回はケズれるぞ。画面のはしに相手を追いつめていれば3回ケズりも可能。



強スピンのあとにフラッシュ。3回ケズれば強攻撃1発ぶんなのだ。

カウンターも忘れるな！

立ち強キック(遠)

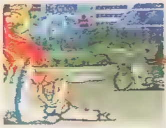
しゃがみ強キック

スピンでケズりつつカウンターもまぜていこう　スピンをタメ続けることを忘れずに

追いつめられたら

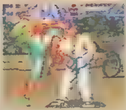
画面のはしに追いつめられたら、ライン移動で逃げるほかに、飛びのきが有効。相手が近くにいれば飛びのき後に投げを決めることも可能。ねらっていこう。

飛びのき

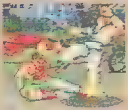


画面はしで飛びのき　ここから右の技につなごう

相手が近くにいるなら投げてしまえ。



はなれていたときはTの字キックだ。



足もとをすくってみるのもいいぞ。

空中投げを決めろ！

ローレンスは空中投げをもっている。空中で相手と交錯したときにねらってみよう。ほかのキャラより、投げ間合いが広く設定されているらしく、相手が弱パンチを出していても投げが決まることがよくある。うまくなればライン移動攻撃を投げることも可能。タイミングは難しいが、なれればスピードの速い弱攻撃も投げられる。決まるとそう快な気分になれるのだ。

先行入力がものをいう

ブラッディ・サーベルを出すには後ろから前に十字ボタンを半回転させなければならず、必殺技としては出すのが難しい部類に入る。通常技を当てたあとに入力してもキャンセルされないことが多い。そんなときは先行入力だ。後ろから下に十字ボタンをまわしたところで通常技を出し、そのあとコマンドを最後まで入れてパンチボタン。かんたんに出るようになった？

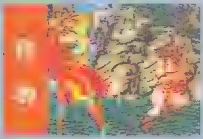
ライン移動の攻防

相手のラッシュに押されたときは飛びのきを活用するとともに、ライン移動もひんぱんに使って体勢を立て直すことを考えよう。ライン移動しまくって、相手を翻弄するのもローレンスの攻めになっているのだ。相手が追いかけてきた場合、確実に迎撃できる技はないが、飛びのけばやりすごせる。スピンケズりで押しているときに相手がライン移動で逃げたら、追いかけてみよう。返されるなら平行移動に変えて、そこからまたスピンをねらっていこう。

●弱攻撃で飛べ

ローレンスのライン移動攻撃は強い。空中では負けないぞ。

●飛びのき&ガード



飛びのきでやりすごすのが理想。余裕がないときはガード。

AXEL HAWK
アクセル・ホーク

PROFILE:AXEL HAWK

●格闘スタイル：プロボクシング●生年月日：1954年6月13日●年齢：40歳●出身地：アメリカ●血液型AB型●身長：196cm●体重：125kg●趣味：ラジコン●好きな食べもの：スイカ●得意なスポーツ：野球●大切なもの：お母さん●好きな音楽：ゴスペル●嫌いなもの：ネズミ

もと世界ヘビー級チャンピオン。一度現役を引退したが、闘いの血がおさまらず、カムバックをねらっている。歴代チャンピオン中、パンチの破壊力は最強とうたわれる。

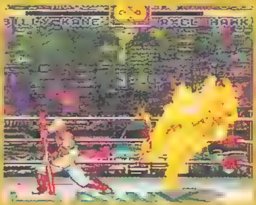
アクセルはスピードが遅くなり、技のスキも大きくなった。飛び道具がヒガシと同じものになり、前作の飛び道具を撃つときにはなった連続パンチがアクセル・ダンスという必殺技に……。アクセル・ラッシュはそのまま超必殺技になった。

超必殺技

アクセル・ラッシュ ←↙↓↘→ X+B

「Bust you up!」の掛け声のあと、ダッシュしながら3発のパンチを出すぞ

アメリカ ニューヨーク



ニューヨークの特設野外リングがアクセルのステージ。マットのデザインが一新され、観客の車もゴージャスになった。電撃ロープがちゃんとあるぞ。

必殺技

トルネード・アッパー ↓↘→ YorX

マイケル・マックスの飛び道具がアクセルに受け継がれたのか?

スマッシュ・ボンバー タメ→YorX

ダッシュしたあとアッパーを出す。使い勝手が良くなっている

アクセル・ダンス YorX連打

パンチボタンを連打すると、連続でパンチをはなつ。強力だ

ガードされてもケズる。出しやすくてケズりやすい。アクセルの強さの支え

接触技

ヘル・ボンバー →A

首ねっこをつかんでもちあげ、顔面を数発ぶんなぐる技だ

エレキ・アタック A

片腕で相手をもちあげて、首を絞めたあとフィニッシュはパンチで終了

使える通常技

アクセルの通常技はどれも同じように見えるが、それぞれに特徴がある。状況に応じて使いわけられるようにしたいところ。

遠距離立ち弱パンチ

踏みこんでいるので見ためよりリーチがある。アクセルの通常技のなかでいちばんスキが小さい。しゃがんでいる相手にも当てることができる。

しゃがみ弱強キック

リーチが長く、当てると相手を転ばせることが可能。技自体が強いので、相手のしゃがみ攻撃をつぶすことができる。スキが小さく連打も可能だ。

しゃがみ強パンチ

真上にいる相手を落とすことができる。相手のジャンプに合わせて、早めに出すようにしよう。少しでも遅れると相打ちになることが多いのだ。

遠距離立ち弱キック

ほんのちょっと遠いところにいる相手を落とす対空技。数ある対空技のなかで使い勝手はピカいち。ただ地上の相手に使うとスキが大きい。注意。

近・遠距離立ち強パンチ

これも対空技。立ち弱キックより、判定が大きいのだがリーチがちょっと短い。強攻撃で落としたいという人は、これを使うといいだろう。

対空攻撃

対空に使える通常技をたくさんもっているアクセル。相手を落とすのに不自由はしない。間合いを見て、落とす技を選択しよう。避け攻撃でも十分迎撃可能。

近 ← 間合い → 遠

しゃがみ強パンチ

立ち弱キック(遠)

立ち強キック(遠)

避け攻撃

飛びこみ

アクセルの飛びこみはすべて同じフォームになっているが、強で出すと2段攻撃となり、2発当てることが可能。

2段攻撃にするには、かなり高いところでボタンを押さなければならない。ちょうどジャンプの頂点がいいだろう。2発めが低く当たるので、連続技として次の技がつながりやすく、さらに避け攻撃などの対空技もつぶしやすくなっている。

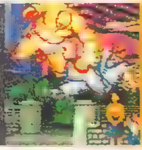
弱パンチ&キック 出が早く下方向に強い

強パンチ&キック めくり・連続技をねらうなら

空中攻撃

空中で出せる技も見ためは1種類となっているが、強は2段攻撃にちゃんとなっている。出の早さ以外は、弱強ともに性能がほぼ同じで、使いわける必要がないぶん、ほかのキャラよりラクだといえる。垂直ジャンプで飛ぶとヒジの部分に攻撃判定が追加される。

垂直ジャンプ パンチ&キック 下・横に強い



左右ジャンプ 弱攻撃 出が早い

左右ジャンプ 強攻撃 出が遅い

カウンター攻撃

カウンターねらいとしては立ち弱パンチ(遠)がいちばんいい。スキが小さく、立ち攻撃でありながら、しゃがんでいる相手にも当たる。多用していきたいね。

長 ← リーチ → 短

立ち弱パンチ(遠)

立ち弱キック(遠)

しゃがみ強キック

立ち強パンチ(遠)

特殊攻撃

出るのは遅いが、おそるべきリーチの長さをもつ避け攻撃が強い。通常技に合わせるだけで、相手はなにもできなくなるだろう。ライン飛ばしはとてつもなく弱くなっているが……。

避け攻撃

出るのは遅めだが、リーチはハンパじゃなく長い。相手の攻撃範囲の外から、パンチが入ってしまうのだ。キャンセルもかけられるので、中・近距離戦で多用していきたい。

タッキングブロー

このリーチの長さを見よ。この技を使わずして、アクセル使いにはなれないぞ。

ライン飛ばし攻撃

リーチが短く、相手がしゃがんでいると当たらない。奥のラインではリーチがさらに短くなる。対空に使えそうだが弱で飛びこまれると一方的に負けてしまう。

手前のライン

奥のライン

手前、奥ともにポーズはおなじだが、奥はリーチがとても短い。飛びこみからこの技をガードさせてみようか？

ライン移動攻撃

パンチとキック、ともにおなじフォーム。前に突き出しているグローブの部分に攻撃判定がある。通常は弱の攻撃でとび、たまに強を使うといいだろう。

パンチ

キック

空中での強さはごくふつう。この技がガードされたらライン飛ばしを出し、キャンセルアクセル・ダンスがいい。

必殺技

連射のきく飛び道具とケズりまくるアクセル・ダンスで相手を押していける。スマッシュ・ボンバーはちょっと使い勝手がわるい。使いどころを考えないと、スキばかり作ることになる。

トルネード・アッパー

ヒガシとおなじ竜巻状の飛び道具になった。高さがあるので、相手の飛びこみを抑制できる。弱は連射がきく。遠距離から連発するだけで、相手を押していけるのだ。

スマッシュ・ボンバー

前方に強く踏み出し、強力なアッパーを繰り出すカッコイイ技なのだが、出す前と、出したあとにスキがあるためいまいち使えない。飛び道具を追うように出すのがいちばんいい使いかただろう。そのあとアクセル・ダンスを出せばさらにケズることができる。相手の後方ジャンプを追いかけて落とすことも可能。しゃがみ攻撃で後方ジャンプをさそって出せば、うまく当たってくれるはずだ。

アクセル・ダンス

その場で数発のパンチを連続で繰り出す技。連続技、ケズり技として重宝する。ボタ連打で技を出し続けることができ、連打をやめれば技も止まる。弱は連打が遅くても出るが威力はいまいち。強はそうとう速く連打しないと出ない。連続技としてつなげるのが難しく、使っても失敗することが多いだろう。確実にケズれるという場面で強を使っていくといいだろう。連射パッドがあるなら……。

パンチで出す技の攻撃力が強く設定されているアクセル。さすがはボクサーだ。とくに立ち弱パンチ(近)が弱攻撃のくせに強攻撃なみの威力をもっている。接近戦で多用すると強いぞ。アクセルは気絶しにくいほうだが、必殺技と投げ技に弱いようだ。

クラクラだ!!

お母さんが見ているぞ。そんなことでいいのかアクセル。

連続技

飛びこんで弱パンチを連打していれば、それがそのまま強力な連続技になってしまうアクセル。手数を増やしたいなら最初に立ち弱キック(近)をもってこよう。この技は2段技になっている。技が終わるまでに時間がかかるので、強アクセル・ダンスにつなぐことも可能だ。ほかにしゃがみ弱パンチ→しゃがみ強パンチから弱スマッシュ・ボンバーが入る。画面のはしに相手を追いつめているときにしか決まらないが気分転換にはいい。

飛びこみ攻撃

強攻撃の2段技をねらえ。早めに出すのがポイント。

立ち弱キック(近)　弱アクセル・ダンス

飛びこみのあと立ち弱キック(近)2段につなげる　そのあとパンチを連打して、弱アクセル・ダンスでフィニッシュ。自信のある人は強パンチで強アクセル・ダンスを出してみよう。

しゃがみ弱パンチ　しゃがみ強パンチ　弱スマッシュ・ボンバー

相手を画面はしに追いつめているときのみ入る。　しゃがみ弱パンチ→しゃがみ強パンチとつないで最後に弱スマッシュ・ボンバー。パンチを連打するとダンスになるので注意だ。

しゃがみ強パンチ　立ち強パンチ(近)

画面はしに相手を追いつめてこの2種の技から弱トルネード・アッパーが連続で入る。

弱トルネード・アッパー

相手に密着していないと連続で入らないので対戦ではめったに決まらないが……

超必殺技を当てろ!

アクセル・ラッシュ
→↘↓↙← X+B

ダッシュしながら3発のパンチを繰り出すアクセル・ラッシュ。出る前にスキがあり、さらに相手にガードされるとスキが生じる場合もある。最初の1発めがガードされると、3発めが空振りしてしまうのだ。2発めからガードさせれば、3発めも当たりうまくケズれる。3発めを当てる出しかたを紹介する

飛び道具を追うかたちがいちばんやりやすいだろう。3発めがみごとに当たって反撃されないぞ。避け攻撃や対空技で落としたあとに出すのもいい。これも3発めがうまく当たる。相手をころばせたあと、起き上がりにケズるのもGOOD。1発め、2発めが空振りとなって3発めが2回当たるベストのケズりになるのだ。だが起き上がりに無敵技で返されるのはもちろんのこと、投げられてしまう可能性もある。投げ返してくる相手には使うのをひかえるしかない。

飛び道具を追うかたち

弱飛び道具を出したあとすぐコマンド入力。相手がガードしていれば確実にケズれる。

落としてラッシュ

飛びこみを落としたあとラッシュ。起き上がりと同様、ベストなケズりが決まるのだ。

起き上がりをねらう

相手を転ばせて起き上がりに。投げられることもあるが、怖くて出せますまいて……

アクセルの攻めパターン

遠距離からは飛び道具の連発、中距離からは避け攻撃、近距離ではアクセル・ダンスのケズりと、どの間合いからでも相手を押していけるアクセル。ジャンプの速度が速いので、飛びこみも大得意だ。対空技をもたない相手に対しては、２段攻撃になっている強攻撃から、アクセル・ダンスにつないでガンガンケズっていける。相手に反撃させず、押せ押せムードで試合を進めていくのが理想のかたちだ。

押せ押せムードでいこう

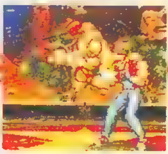
やっぱり飛びこんでからのケズりでしょう、アクセルは

得意の飛びこみケズり

相手に接近したら、スキを見つけて飛びこもう。アクセルの飛びこみは速い。強力な２段攻撃は相手の対空技をよくつぶしてくれる。飛びこめたら、あとはパンチボタンを連打するだけ。背の低い相手の場合はしゃがみ弱パンチを最初に出そう。ケズりが終わったら弱の飛び道具でフォローだ。近づかせてくれない相手に対しては、ライン移動から接近。こちらの場合もパンチを連打するだけでいいぞ。

中距離から

飛びこんで



相手が飛び道具を出してきたら、かならず飛びこめ。少々遅れたって問題なし。対空技なんかつぶすのさ。

ライン移動を

ガードさせて

接近させてくれないなら、ライン移動から攻勢に出よう。迎撃されるときは平行移動でもどるしかない。

パンチボタン連打でケズれ!!

背の低い相手にはしゃがみ弱パンチからが有効。

そのままボタンを連打し続ければお手軽連続技だ。

遠距離戦も強いぞ

待ちにまわるなら、遠距離から弱に強をおりまぜた飛び道具連発で相手を押そう。飛びこまれてもアクセルは対空技の宝庫。近距離ではしゃがみ強パンチ、はなれているなら立ち弱キックと、技をうまく使いわければ確実に落としていける。相手が空中で技を出せば、リーチの長い避け攻撃も強力な対空技となる。

待ちから攻めにきりかえるなら、相手をとばせて落としたあとに弱強のスマッシュ・ボンバーで接近しよう。そこからアクセル・ダンスでケズるもよし、しゃがみ弱キックからキャンセルで飛び道具を出すもよし。接近戦で勝負していくのだ。

飛び道具連発

相手の飛びこみを

弱を２回撃ったあと強を１回　このくらいがちょうどいい。そして相手が飛びこんできたならば……。

これで落とせ!!

しゃがみ強パンチ

この技のほかに立ち強キックでもいいぞ。

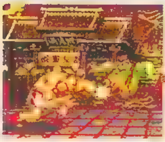
立ち弱キック(遠)

はなれているならこの技。ほとんどこれ。

避け攻撃

空中で相手が技を出したらねらってみよ。

しゃがみ強パンチ



弱スマッシュ・ボンバー

弱アクセル・ダンス

弱トルネード・アッパー

しゃかみ強パンチで飛びこみを落としたあと、弱スマッシュを相手の起き上がりに重ねる　そのあと弱アクセル・ダンスでケズり、弱の飛び道具でフォロー。このあとすぐ弱のスマッシュで接近だ。

中距離では？

中距離ではリーチの長い立ち弱パンチで、ペシペシとカウンターをねらいつつ、キャンセルをかけて飛び道具を撃つ。相手の攻撃に避け攻撃を合わせるのも有効。相手が技を空振りしたら、かならず出す心積りでいこう。避け攻撃がうまくつきささったら飛び道具でフォローだ。

中距離から、もう1歩接近できたときは、しゃがみ弱強キックで相手の足をすくいつつ、弱スマッシュで接近する。そこからアクセル・ダンスでケズるなり、立ち弱パンチから、飛び道具を出すなりしよう。

ゲージが赤く点滅しているなら、アクセル・ラッシュも連係技に組みこむ。飛び道具を追いかけるかたちがやはりいいね。

立ち弱パンチ(遠)

立ち弱キック(近)

弱トルネード・アッパー

立ち弱パンチや立ち弱キックでカウンターをねらいながら、当たってもガードされても弱トルネード・アッパーでフォロー　飛び道具でかためているあいだに飛びこんでしまえ

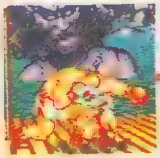
相手の攻撃に

避けを合わせて

弱トルネード・アッパー

相手が技を出してきたらそのつど、避け攻撃を合わせる　こまめに避け攻撃のコマンドを入れながら前進することが大切　避け攻撃がつきささったら、弱飛び道具でフォローだ。

しゃがみ弱強キック



中距離からもう1歩前進して足をねらう

弱トルネード・アッパー

当たってもガードされても弱の飛び道具だ。

弱スマッシュ・ボンバー

すぐにタメを開始して弱スマッシュを重ねる

弱アクセル・ダンス

パンチを連打してアクセル・ダンスを出す

弱トルネード・アッパー

飛び道具を追えば、3発めがばっちり入るぞ

アクセル・ラッシュ

赤くなってるならラッシュでさらにケズる

重ねてケズれ!!

飛び道具でまたフォローして、そのあと……

強アクセル・ダンス

弱と強のアクセル・ダンスのちがいは攻撃力のみ。ガードされても、出し終わったあとのスキに変わりはないのだ。つまり、すばやい連打で出すことができれば、強を使ってもかまわないわけだ。ケズるときは、多少出るのが遅くてもだいじょうぶだから、強を使える。連続技をねらうときも、出ている時間が長い立ち弱キック(近)からつなげば強でも決まりやすいぞ。

ほかの通常技

よく使う技以外のアクセルの通常技はどうも、スキが大きくて使い勝手が悪い。判定ならよく使う技にも負けない強さをもっているのだが、空振りするとスキが大きすぎて、お話にならないのだ。それでも、接近戦で立ち強キックなんか出したりすると、相手の技をつぶしてくれることがよくある。1ラウンドに1回でいいから、ほかの技を使って性能を確認してみよう。

ライン移動の攻防

アクセルは相手を押していくタイプのキャラだから、敵のほうが先にライン移動で逃げることになるだろう。すぐに追いかけて、相手がガードしたならケズりだ。迎撃されるなら平行移動にきりかえて、またジワジワと押していこう。

逆にラッシュをかけられた場合は、ライン移動を積極的に使って逃げまくろう。相手に追いかけられても、確実に返せる技をアクセルがもっていないのは残念だが、飛びのきを使えば相手のライン攻撃をやりすごすことはできるぞ。

●弱攻撃で移動

通常は弱の攻撃でしかける。空中で敵を落とすなら強だ。

●飛びのき&ガード

飛びのきで回避だ。避けを出してダンスでケズることも可。

BILLY KANE
ビリー・カーン

PROFILE:BILLY KANE

●格闘スタイル：棒術●生年月日：1966年12月25日●年齢：27歳●出身地：アメリカ●血液型：B型●身長：179cm●体重：77kg●趣味：洗濯●好きな食べもの：タマゴ料理●得意なスポーツ：棒高飛び●大切なもの：妹(リリィ：8歳年下)●好きな音楽：パンク●嫌いなもの：命令

初代餓狼伝説でボガード兄弟に敗れた棒術使い。ギース亡きあとはイギリスに渡って単身修行を積み、打倒ボガード兄弟をめざす。あいかわらず気性の激しい性格はそのままである。

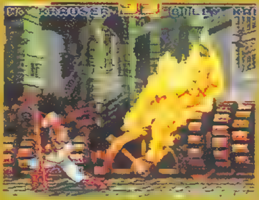
ビリーはSPになって避け攻撃と超必殺技が追加された。さらに飛びこみパンチも1種新しいものがくわえられている。必殺技は前作とほぼ同様だが、強襲飛翔棍が空中で操作できるようになっている。相手の目の前に降りられるのだ。

超必殺技

超火炎旋風棍
→↘↓↙←↖ Y+X

棍を回転させながら円形の炎を相手にむかって飛ばす。出た瞬間から攻撃判定がある。

イギリス ロンドン



とある古城のなか、時計台とおぼしきところでビリーが待つ。時計台の柱の数が増え、歯車の種類もアップ。カラクリをバックに死闘が繰り広げられる。

必殺技

三節棍中段打ち
←タメ→YorX

画面の左右いっぱいがリーチ。棒の部分にやられ判定はないぞ

旋風棍
YorX連打

三節棍を高速回転させた防御。攻撃判定はあるが足払いに弱い

雀落とし
↙タメ↗YorX

三節棍を斜め上に伸ばす対空技。相手のジャンプに合わせて出そう

強襲飛翔棍
←↙↓↘→BorA

いったん画面の上に消えたあと、三節棍を回転させながら落下攻撃

投げ技

一本釣り投げ
X

カツオの一本釣りのように相手を釣り上げ、投げとばしてしまう

接触技

地獄落とし
→A

相手を釣り上げたあとグイグイ絞めあげる。ノドがとても痛そうだ

使える通常技

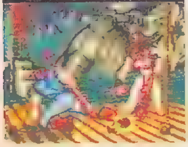
三節棍を使っているためリーチは長いが、やられ判定も前に出てしまう。足払い系には弱いので、しゃがみ攻撃が軸となる。

しゃがみ弱強パンチ

リーチがあり、出が早く、威力があり、足払いに強く……と欠点が見つからない。ビリーがもっとも多用する技になる。接近戦ではこれで押せ。

遠距離立ち弱キック

棒高跳びをするように踏みこむためリーチは異常に長い。テリーやギースなどの飛び道具の上をこえて攻撃することが可。中距離からの奇襲に。


しゃがみ弱キック

スキは大きいものの相手か足払いをねらっているときに出すと有効。棍を使った攻撃は足もとがお留守になるので、この技をおりませていこう。

近・遠距離立ち弱パンチ

出が早く、連打すると連続技にもなる。上のほうを攻撃しているが、しゃがんだ相手にも当たる。接近戦ではしゃがみパンチと交互に出そう

遠距離立ち強パンチ

ジャンプして前進しながら攻撃するため、相手の足払いをよけながら攻められる。旋風棍をすぐに出すと連続技にもなる。奇襲に使うといいぞ。

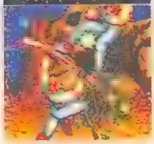
対空攻撃

とっさに出せれば旋風棍が信頼できる対空技になる。タメが完了しているなら雀落とし。また右のほかにライン飛ばしでも飛びこみを落とすことができる。

近 ← 間合い → 遠

雀落とし

避け攻撃


立ち強パンチ(遠)

ジャンプ弱パンチ

飛びこみ

相手が近くにいるならキック、遠いところにいるならパンチで飛ぶと空振りしない。連続技なら強パンチ、めくりなら強キックと使いわけていこう。

弱キック
出が早く下に強い判定

弱パンチ
連続技をねらうなら

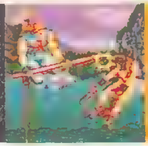
弱パンチ
出が早く横に強い判定

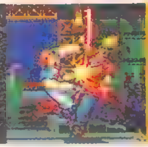
強キック
めくりをねらうなら

空中攻撃

空中では2種の技しか出せない。垂直ジャンプでは、すべて棍を下に向けるフォームとなる。この技は下・横に判定が強いため、空中で先に出せればまず負けない。左右ジャンプでは、棍を横に出すのと、下に出すものが選べる。間合いに応じた相応な技を選択だ。

垂直ジャンプパンチ&キック
下方向に強い


左右ジャンプ弱強パンチ
横方向に強い


左右ジャンプ弱強キック
横・下に強い

カウンター攻撃

前方に強く踏みこむ立ち弱パンチ(遠)と、立ち強パンチ(遠)はリーチが長い。2段技になってる立ち強キック(遠)も中距離から牽制できる長さをもってる。

長 ← リーチ → 短

立ち弱キック(遠)

立ち強キック(遠)

立ち強パンチ(遠)

しゃがみ強パンチ

特殊攻撃

出は遅いものの、特殊攻撃を使いこなしていかないとビリーは強くなれない。対空技の少ないビリーにとって避け攻撃、ライン飛ばしは、数少ない飛びこみ迎撃兵器であるからだ。

避け攻撃

出るのは遅いが飛びこみ、突進必殺技にうまく合わせて活用していきたい。先に相手に着地され、ガードされた場合はパンチを連打してすぐ旋風棍を出せば、反撃を受けずにすむぞ。

しゃがみ上段打ち

出るのは遅めだがこれを使っていかないと強くなれない。攻撃にうまく合わせろ。

ライン飛ばし攻撃

1回転して技を出すが手前では回転する前とあとに攻撃判定がある。奥では回転したあとに攻撃する。手前の技は対空にも使え、奥は地上戦向きの技といえる。

手前のライン

奥のライン

奥の技はちょっと出が遅めでリーチも短い。攻撃判定が2回出る、手前の技のほうが性能がいい。手前で闘おう。

ライン移動攻撃

パンチ、キックともにフォームはおなじ。棍を回転させながらとぶ。棍に攻撃判定があり、ヒザ下にやられ判定がある。足払いで一方的に落とされることも。

パンチ

キック

キムやタンなど、姿勢を低くする足払いには負けやすい。迎撃されるときは平行移動にきりかえていこう。

必殺技

すべて三節棍を使った技。メインに使う三節棍中段打ちと雀落としがタメになっている。どちらも後方斜め下でタメられるので、2つの必殺技を準備しつつ、選択して出すことになる。

雀落とし

斜め上に棍を伸ばす対空専用技だが、出るのがが遅く、相手のジャンプを見てからでは間に合わないことが多い。とくに近距離で使うのは危険。中距離からの飛びこみに使え。

強襲飛翔棍

弱と強では、画面の上に消えてから落下してくるまでの時間がちがう。とんでいくモーションを見ただけで、弱強の判別はできないので、落とされにくい。だが無敵対空をもつ相手には、かんたんに落とされるので注意したい。

十字ボタンを後方に入れると相手の目の前に降りることができる。迎撃しようとして技を出した相手の目の前に降りて、空振り中を攻撃することも可能になっているぞ。

三節棍中段打ち

弱強ともにリーチはおなじで、飛び道具を消すことが可能。出がかりが非常に弱いので、通常技からのキャンセルまたは遠距離から使いたい。棍の部分にやられ判定はない。

旋風棍

弱強ともに飛び道具を消すことができる。とっさに出せれば信頼できる対空技にもなり、飛びこみから使えば連続技にもなる。ただ、足払いにはめっぽう弱いので注意。

攻撃力と気絶について―ビリー編

ビリーの通常技は攻撃力が低めに設定されている。とくにキックとしゃがみ攻撃は強で当てても、ほかのキャラの弱攻撃よりちょっと強めといった程度なのだ。手数を多くしていくしかないぞ。ビリーの気絶のしやすさはごくノーマルで立ち直りが少し遅い。

妹のリリィが泣いているぞ。そんなことでいいのか?

連続技

飛びこみから通常技を当てて、必殺技につなげられるビリー。お手軽なのは弱パンチを連打しているだけで決まる旋風棍フィニッシュ。失敗することはまずない。威力を重視するなら、飛びこみのあとしゃがみ強パンチを入れて、弱三節棍中段。地上戦でもしゃがみ強パンチが当たると、弱三節棍中段でセットで入る。活用したい。ゲージが赤くなっているなら、超必殺技を最後にもってくることも可能だ。

このほかに奇襲に使う立ち弱キック(遠)、立ち強パンチ(遠)からも超火炎旋風棍が決まるのでねらってみよう。コマンドがちょっと難しめだが……。

棒高跳びから超火炎旋風棍。相手の動きによってつながる、つながらないがあるぞ。

立ち強パンチから旋風棍がつながる。もちろん超火炎旋風棍も確実につながるのだ。

飛びこみ攻撃

強キック、強パンチから連続技だ 引きつけて当てるのだ

立ち弱パンチ(近)

飛びこみのあと弱パンチを猛連打。近距離、遠距離、どちらからでも旋風棍が入る。

弱旋風棍

攻撃力を大きくしたい人は、強旋風棍を出してみよう。おもいっきり連打しないとダメ。

しゃがみ強パンチ

しゃがみ強パンチは出が早く、強攻撃のなかでいちばんつながりやすい技なのだ。

弱三節棍中段打ち

弱三節棍中段打ちがセットで入る。地上戦でもこの連続技は有効。つねにねらっていけ。

しゃがみ強パンチ

このパンチを入れた時点で超必殺技のコマンドを半分くらい入れておくと決まりやすい。

超火炎旋風棍

コマンドを入力し続けてファイヤー。超必殺技の出が早いので決まりやすいぞ。

超必殺技を当てろ!

超火炎旋風棍 Y+X

出た瞬間から攻撃判定があり、画面はしからフィールドの中央まで飛んでいく超火炎旋風棍。対空技にもなり、苦手だった飛びこみもこれで完全撃退が可能。出しかたとしては連続技として出すのがいちばんいい。

飛びこみから立ちの弱キック・強パンチの奇襲からつなげてみよう。自分の起き上がりにもいい。起き上がる前にコマンド入力をすませて、ビリーが立ったらボタンを押す。相手が技を重ねてきたら勝手に燃えてくれる。強襲飛翔棍から出すのもいい。攻撃をガードさせてからでもいいし、目の前に着地してからでもいい。コマンドを空中で入力し、着地と同時に点火だ。

連続技として出す

相手が警戒しているのならこちらから出向いて、ボーボーと燃やしてやろうじゃない。

起き上がりに出す

起き上がりに超火炎旋風棍。相手を燃やせ。飛び道具を重ねられても消してくれるしね。

強襲飛翔棍から出す

上に飛んで降りてきて燃やす。目の前で出すと相手が手を出して勝手に燃えてくれる。

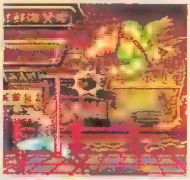
ビリーの

攻めのパターン

ビリーは防御にかんして光るものが見られない。とくに相手に飛びこまれたとき、確実に返せる技がないのだ。泣きどころではあるが、ビリーは攻めキャラである。相手の反撃をゆるさず遠・中・近から押していこう。いちおう対空技をのせておくぞ。

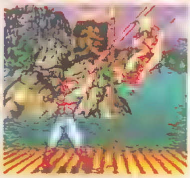
対空はこれだ!!

弱旋風棍



[illegible]振りし[illegible]連打だ、

雀落とし



[illegible]出せ[illegible]近距離[illegible]ように。

避け攻撃

[illegible]にあわないとき[illegible]も使え。

立ち強パンチ(遠)

このほかに手前ならライン[illegible]だぞ。

中・遠距離から

はなれた間合いでは、リーチの長い立ち強キックで牽制しつつ、三節棍中段のケズりをねらっていく。タメがうまくなれば三節棍中段を連続で出すことも可能。飛び道具も相殺するぞ。遠距離から相手が飛びこんできたらしゃがみ強パンチで落とす。

中距離からは立ち弱キックで飛び道具をこえ、立ち強パンチで相手の足払いをこえて奇襲だ。立ち強パンチが当たると旋風棍も連続で入るぞ。当たってもガードされても、しゃがみ強パンチからの三節棍中段をフォローで入れることを忘れずにいこう。

立ち強キック(遠) → 弱三節棍中段 → タメて → 弱三節棍中段

1発めはまず2段技になっている立ち強キック。この技が出ているあいだにタメて三節棍中段だ。三節棍中段が出ているあいだにタメて、棍が引っこんだらすぐまた三節棍中段で。

飛び道具を → 立ち弱キックでこえて → 弱旋風棍ケズり

[illegible]

相手の足払いを → 立ち強パンチ

中距離で相手が足払いを出してきたら[illegible]パンチ。足をこえつつ、攻撃することが可能

しゃがみ強パンチ → 弱三節棍中段

旋風棍ケズり、立ち弱キックのあとはしゃがみ強パンチからの三節棍中段だ。

相手に接近したら

近距離からは、前進しながら立ち弱パンチとしゃがみ強パンチでカウンターをねらいつつ、三節棍中段をうまくタメてケズる。間合いが開いたらすぐ、遠距離の立ち弱キック・立ち強パンチで接近。相手が避け攻撃を合わせてきたら、しゃがみ弱強のキックで牽制。近い間合いで相手がジャンプしたら、立ち弱キックでくぐって連続技を入れるなり投げ技を出すなりしよう。

立ち弱パンチ(近) → 立ち弱パンチ(遠) → しゃがみ強パンチ → 弱三節棍中段

[illegible]がみ強パンチに変えて、三節棍中段でケズる。しゃがんだところですぐにタメを開始だ。

しゃがみ弱キックで牽制

相手が避け攻撃を合わせてきたら足払いで牽制。避けが強い相手には多用してもいい。

立ち弱キック(遠)くぐり投げ

近距離で相手がジャンプしたら、立ち弱キックでくぐる。投げるもよし、連続技もよしだ。

飛びこむとき

ビリーは飛びこみの技が強いので、飛び道具を積極的に飛びこえて攻撃しよう。パンチは横にキックは下に棒が伸び、棒の先は無敵だ。相手との間合いによって、近ければキック、遠ければパンチで飛びこめば、一方的に反撃されることはないはず。

スライディングをもっている相手に対してはすべてキックで飛びこもう。十平衛、ヒガシのスライディングは飛びこみキックでつぶすことができる。つぶしたあとは弱旋風棍で連続技だ。

相手がはなれているときは

パンチで飛びこむ → 立ち弱パンチ → 弱旋風棍

はなれているならパンチで飛びこもう。着地したらしゃがみ強パンチから三節棍中段か、基本的にキックよりパンチの飛びこみのほうが連続技をねらいやすい

相手に接近しているときは

キックで飛びこむ → しゃがみ強パンチ → 弱三節棍中段

この状態ではキックで飛びこむ。相手に接近しているので弱旋風棍フィニッシュの連続技がねらいやすい。相手がスライディングをもっているときもキックで飛べ

赤ビリーで勝負

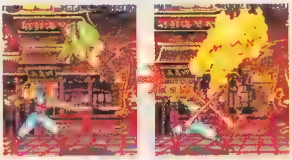
体力が4分の1になってゲージが赤く点滅すると、ビリーの戦闘力は何倍にもアップする。要するに超火炎旋風棍がとても使える技になっているのだ。出すだけで相手を威圧でき、相手の飛びこみも完璧に迎撃できる。相打ちになることもあるが、確実に燃やすことはできる。ゆいいつの弱点だった対空技のとぼしさがこの技でおぎなわれ、パーフェクトな強さになれるのだ。

ただし、乱発するのは考えもの。とにかく赤くなれば、相手は警戒してうかつに手が出せなくなるはず。そこにねらいがある。手が出せなくなった相手を追いつめて、三節棍中段でボコボコにケズりまくるのが最終目標。体力が少なくなっても十分に逆転が可能なのだ。

連続技もOK!!

押せ押せムードでいくなら連続技をねらえ。うまくきまればキャラクターもまっ青だ

対空完全対応



飛んで火にいる夏の虫。赤くなったビリーにおそれおおくも飛びこむとは クッパ〜

強襲飛翔棍は!?

強襲飛翔棍はかく乱、奇襲に使うと重宝する。弱強によって落ちてくるまでの時間が、十字ボタンを左右に入れることで、攻撃するか、目の前に着地するかを調節できるので、対空技や避け攻撃をたくみにかわして攻撃できる。

とび上がる位置によって落下位置も変わり、さらに相手を追いつめて画面のはしで出すと、めくりになることもある。ギースの上段当て身投げ投げも、役に立たなくなるのだ。

上空に飛んで

とぶときに攻撃されると無防備。間合いを考慮しよう。

相手を攻撃する

ニュートラルなら相手にするぞ。

目の前に着地する

後方に入れておくと目の前に着地だ。

ライン移動の攻防

ビリーは攻めキャラであるため、相手が先にライン移動で逃げることになると思う。そうなったらすぐに追いかけて、パンチ連打。旋風棍でケズることができる。迎撃されるようなら平行移動にきりかえて、またジワジワと攻めよう。

相手に押されたときは、みずからも積極的にライン移動を活用だ。相手が追いかけてきても、確実に迎撃できる技はないが、飛びのきで攻撃をやりすごすことが可能。ビリーのライン移動は、空中で強いのでとんで落とすのもいい。

●弱攻撃で飛べ

弱を基本に攻撃。足払いで落とされるときは平行移動だ。

●飛びのき&ガード

相手の攻撃に対しては飛びのきで、逃げるしかない。

JUBEI YAMADA

山田十平衛

PROFILE: JUBEI YAMADA

●格闘スタイル：柔道●生年月日：1922年7月7日●年齢：70歳●出身地：日本●血液型：A型●身長：156cm●体重：50kg●趣味：指圧●好きな食べもの：温泉タマゴ●得意なスポーツ：ゲートボール●大切なもの：チャンチャンコ●好きな音楽：ユーロビート●嫌いなもの：汗臭い男

DATA

現役を退いたが、その昔は鬼の山田と恐れられた柔道家。ギャルにモテたいがため、世界最強をめざす。

十平衛最大の変更点は必殺技のタメ時間が短くなったこと。難しかった大いずな落としも出しやすくなったぞ。また、コマンド方式の必殺技、猫じゃらしが追加され、はなれた間合いからも投げることができるようになった。ダッシュ二本は起き上がりに重ねても投げられなくなった。

超必殺技

ダイナマイトいずな落とし タメ X+B

大いずな落としの超強力バージョン。相手を畳に打ちつけたあとに大爆発が起こる

日本 馬本

前作の闘いでついたてをこわされたので新調。今回は浮世絵だ。日本人の心、畳とししし落としがある純和風屋敷ステージで十平衛が待つ。日本庭園が美だ。

必殺技

センベイ手裏剣 タメ YorX

なかなかセンベ[illegible]使う十平衛

ダッシュ二本背負い タメ BorA

ダッシュしたあとに投げ、強は射程距離が長い

大いずな落とし タメ YorX

相手をつかんでジャンプし、さかさまに落とす

猫じゃらし X

相手をつかんで空中でくるくる回転して落とす

投げ技

一本背負い：→X

片腕で相手を投げとばす。さすがは鬼の柔道家といったところ

巴投げ：←A

相手を引きよせ敵の腹を足で押し上げて投げる技だ

俵投げ：↘X

米俵をかつぐような感じで投げとばすぞ。ポイッとね。

いずな落とし：ジャンプ中 …どれかとA

十平衛の空中投げ。空中でくるくる回転したあと、投げる

接触技

弁慶泣かし：→A

弁慶の泣きどころスネをけとばす。裸足でけられるとは

熊殺し：↗X

本物の熊さんをこの技で殺したとか。う〜ん、コワイ

使える通常技

出るのが早く、かつスキも小さい十平衛の通常技。だがリーチが短い。手足の短さを軽快なフットワークでおぎなおう。

しゃがみ強キック

スライディングになっている十平衛の強キック、[illegible]技から[illegible]とつ、パンチ技から連続でつなげるので、密着して、くん[illegible]は[illegible]技[illegible]、これを……

しゃがみ弱強パンチ

弱と強、フォームかおなし。弱を2発カートさせて、差を出し、最後に強センベイ手裏剣でしめくくるのが十平衛のじょうとう連続技である

立ちパンチ全般

立ちパンチはすべておなじフォームになっている十平衛。強はわずかに出るのが遅くなっているかスキは小さい。接近したらハシハシたたいていい

立ちキック全般

立ちのキックもすべておなじフォーム。リーチは短いか、相手の技をつぶしやすいという特性をもつ。とくにしゃがみパンチには強いようだ。

しゃがみ弱キック

相手の技をつぶしやすい特性をもつ。立ちキックより判定が強いので、相手に追いつめられたら、とりあえずこの技を出して[illegible]を止めよう

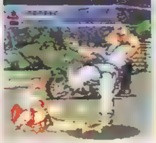
対空攻撃

しゃがみ強キックでほとんどのキャラを落とせるが、テリー、舞、ヒガシ、ビリーは、下方向に強い飛びこみ技だとつぶされる。そんなときは避け攻撃だ。

近 ← 間合い → 遠

避け攻撃

しゃがみ強キック



立ち弱キック(遠)

センベイ手裏剣

飛びこみ

飛びこむときはキックを多用しよう。前後に開いた両足に攻撃判定があり、近距離からとんでもめくりで攻撃できる。落とされるようならパンチも使おう。

弱キック

横方向に強い判定

強パンチ

連続技をねらうなら

弱パンチ

下方向に強い判定

強キック

連続技のめくりねらいなら

空中攻撃

空中では2種のフォームの技しか出せない十平衛だが、どちらも下、横に判定が強く、使いわける手間がはぶけてラクだ。相手が下にいるならパンチ、横にいるならキックがいい。パンチは空中投げに強く、さらに出が早い。ニアミス状態ではパンチを選んで出せ。

左右ジャンプ弱キック

オールマイティー

垂直ジャンプ弱強キック

横方向に強い

垂直ジャンプ弱強パンチ

下方向に強い

カウンター攻撃

スライディングになってるしゃがみ強キックがいちばん長いがガードされると危険。ライン飛ばし、立ち強パンチでまず牽制していくといいだろう。

長 ← リーチ → 短

しゃがみ強キック

ライン飛ばし

立ち強パンチ

しゃがみ強パンチ

特殊攻撃

十平衛の特殊攻撃は重要。ライン飛ばしは猫じゃらしや超必殺技につなげるのになくてはならないし、避け攻撃は十平衛の数少ない対空技のひとつ。どちらもねらって出していきたい。

避け攻撃

出るのは遅めだが、対空技としてまあまあの性能。後ろにタメていると、いざというときにセンベイ手裏剣が出てしまうことがある。タメているときはいったんニュートラルにもどそう。

ぬき手打ち

センベイがまちがって出やすい避け攻撃。いったんニュートラルにするしかないぞ。

ライン飛ばし攻撃

手前、奥ともに相手に接近して技を出すため見ためよりリーチがある。この技は当てるのではなく、ガードさせて猫じゃらしなどにつなぐ準備技として使う。

手前のライン

奥のライン

手前、奥ともにこの技をガードさせて、猫じゃらしだ。この技を空振りしてから猫につないでもかまわないぞ。

ライン移動攻撃

パンチ、キックともにおなじフォームでとぶ。足の裏にでかい攻撃判定があり、空中で接触すると強い。相手に待たれても通常技で落とされることはないぞ。

パンチ

キック

待たれても強いし、空中でも悪くて相打ちにもっていける。強力な迎撃技をもたない相手にはガンガン攻撃だ。

必殺技

コマンド方式の必殺技が追加されたため、接近戦での戦闘力がアップ。タメ式のほうも、タメ時間がかなり短くなっているので使い勝手が向上。あいかわらず大いずな落としは使えない。

センベイ手裏剣

出るまでと出したあとのスキが小さく、タメ時間が短くなっているので連射できる。近・中・遠距離とどこからでも使える。連続技にも組みこめるが、威力は弱強ともに低め。

ダッシュ二本背負い

ダッシュのスピードが速くなったので、弱技連打からの二本背負いは強力。まず逃がさない。ただし前作のように相手の起き上がりに重ねても投げられなくなっている。

大いずな落とし

投げ間合いが広くないので、相手に密着するくらいに接近しないと入らない。前作のように相手の起き上がりに重ねても入らなくなった。使いどころがいまいちわからない技。

猫じゃらし

コマンドで出せるので、接近したらどんどんねらっていける。相手にラッシュをかけられていても、ちょっとしたスキがあればこの技が入る。相手の技をガードしたあと、コマンドを入れてみよう。意外に投げられる場面が多くあることに気づくはずだ。

攻めているときは、弱技やライン飛ばしをガードさせてから猫じゃらしをねらおう。ライン飛ばしを空振りさせてからも、吸いこむことが可能。

パンチとキック、どちらも攻撃力が低めに設定されている十平衛。連射できるせいか、飛び道具の威力も低いので、接近戦では手数を多くしていこう。やはり、よる年なみには勝てないのか、十平衛は気絶しやすい。だが立ち直りは早くなっているようだ。

クラクラっだ!!

鬼の山田がそんなことでいいのか。半蔵が笑っているぞ。

連続技

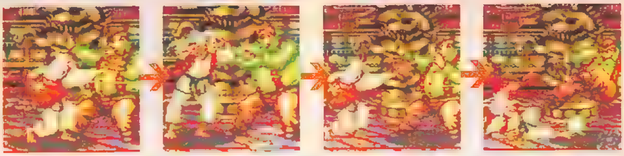
センベイ手裏剣(しゅりけん)をフィニッシュにもってくるものと、通常技のみで構成(こうせい)する連続技がある。相手を画面(がめん)のはしに追(お)いつめたときは、飛びこみ攻撃をふくめた7段(だん)の連続技がねらえる。ちと難(むずか)しいが……。また、相手に密着して弱技を1発当ててからダッシュ二本を出すとほぼ、相手は逃げられない。これはもう連続技といってよいだろう。

もはや連続技か?

弱技連打からのダッシュ二本。ガードされても、ダッシュ2本はきちんと決まります。

飛びこみ攻撃

強センベイ手裏剣	立ち弱パンチ×3	強センベイ手裏剣	しゃがみ強キック



[illegible]大センベイ手裏剣。そのあとすぐタメながら立ち弱パンチを3回。大センベイ手裏剣をキャンセルで出して、しゃがみ強キックでフィニッシュ。全部入れば相手の気絶は確定。強すぎるぞ。

しゃがみ弱パンチ×2	しゃがみ強パンチ	強センベイ手裏剣

飛びこみ攻撃のあとしゃがみ弱パンチを2回。そのあとしゃがみ強パンチを出し、キャンセル強センベイ手裏剣でフィニッシュ。しゃがみパンチを当てているあいだにタメを作ることができるので確実に決められる。リスクは小さいが威力はいまいちな連続技だ

立ち弱パンチ(近・遠)×2〜4	しゃがみ強キック

前進しながら立ち弱パンチを目押しで入れていく。連打するのではなく、ちょっとずつ歩きながら弱パンチを入れるのだ。パンチがとどかなくなる一歩手前でしゃがみ強キックにきりかえてフィニッシュ。目押しがうまければ弱パンチを最高8〜9発入れることが可能

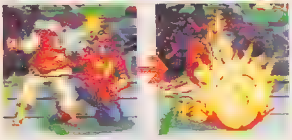
超必殺技を当てろ!

ダイナマイトいずな落とし タメ X+B

タメ時間が短くなったので、かなり出しやすくなってる。弱技や、ライン飛ばしからかんたんに入るぞ。ねらいとしては飛びこみからがいい。飛びこみ中にタメておいて、弱技やライン飛ばしをガードさせてコマンド入力。ライン飛ばしをガードさせた場合(ばあい)は、ほぼ確実(かくじつ)に決まる。

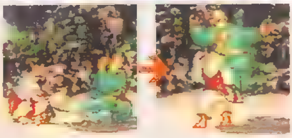
タメながらしゃがみ強キックのスライディングで接近(せっきん)し、出すのもいい。スライディングである程度(ていど)近づいて、ライン飛ばしをガードさせて出すのだ。ほかにライン移動中(いどうちゅう)にタメて、ねらうのもいい作戦(さくせん)だぞ。

ライン飛ばしから



飛びこんでライン飛ばしをガードさせて入れる。ガードさせればほぼ確実に入るぞ。

しゃがみ強キックから



スライディングで近づきライン飛ばしをガードさせて入れる。こちらもおすすめだ。

ライン移動から

近づかせてくれない相手にはライン移動からしかけてみよう。さあキミもチャレンジ。

十平衛の攻めパターン

十平衛の攻めのメインとなる兵器はセンベイ手裏剣。これを連発して相手を飛ばせて、しゃがみ強キックのスライディングで落とすのだ。飛び道具を撃ったあとのスキが十平衛は小さいので、どの間合いからでも、この飛ばせて落とす作戦を使っていける。受け身になったときは多用していこう。ただ飛びこみ技が強いテリー、舞、ヒガシ、ビリーには通用しないぞ。

基本戦法

センベイで　飛ばせて　落とすのだ!!

どの間合いからでもOK。多用していけ。

相手に接近するには

大きなダメージをあたえるときは猫じゃらしと連続技だ。双方とも接近しないと力を発揮できない。じゃあどう近づくか？地道にいくならセンベイを撃ったあと、しゃがみ強キックですべりながらタメを作る。終わると同時にセンベイを撃ち、またすべるのだ。弱センベイをダッシュ二本で追いかけたり、中距離から飛びこんだりしてもいい。

センベイスライディング

センベイからしゃがみ強キック。飛びこみも抑制する。

センベイダッシュ

センベイからしゃがみ強キック。そのあとダッシュだ。

中距離から飛びこむ

十平衛は飛びこみも強い。ライン移動からもいいぞ。

中・近距離からは

相手に接近したら柔道家の本領を発揮だ。飛びこみやライン移動をガードさせ、弱技やライン飛ばしを出して、ダッシュ二本や猫じゃらしで投げる。ライン飛ばしを空振りしての猫じゃらしもよく決まる。相手を転ばせたら、起き上がりにライン飛ばしを重ねてダッシュや猫を出す。ゲージが赤く点滅しているなら、ダイナマイトいずな落としも連係技に組みこもう。

ライン飛ばしスカし猫じゃらし

ライン飛ばしを空振りしても猫じゃらしが決まる。どんどん空振りさせようぜ。

飛びこみ

弱技連打　ライン飛ばし

飛びこんだあと、まずは弱技2～3発ガードさせる。そのあとライン飛ばしを出して猫だ

ライン移動

移動攻撃　弱技連打

ライン移動攻撃から接近　弱技をガードさせて、猫じゃらしでもダッシュでも好きな……。

起き上がり

相手の起き上がり　ライン飛ばし重ね

相手を転ばせたら、その起き上がりにライン飛ばしを重ねて、猫かダッシュで決まりだ。

この技につなげ！

ダッシュ二本背負い

確実に決めたいときはこれ。弱技からね。

猫じゃらし

ダメージならこれ。ライン飛ばしからね。

超必殺技

ゲージが赤く点滅しているときはこれ。

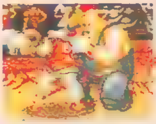
スカしダッシュからは

はなれた間合いから弱ダッシュ二本を出すと技が決まらず相手の前で止まることがある。相手に密着(みっちゃく)するように停止(ていし)できたときは熊殺(くまごろ)しだ。ダッシュ中に斜(なな)め上に入れておき、Xも連打。停止と同時につかむぞ。はなれて止まったときは接近戦とおなじく猫じゃらしをねらえ。

弱ダッシュ二本

相手の目前で止まる

ライン飛ばし



猫じゃらし

猫でフィニッシュだ きれいにつなげろ

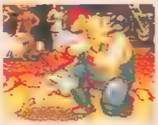
熊殺し

密着して停止した

弱技連打

弱技を2～3発

弱ダッシュ二本



弱技連打のあいだにタメてダッシュ

追いつめたら

相手を画面のはしに追いつめたらラッシュだ。センベイや通常技で牽制(けんせい)しつつ、ダッシュ二本や猫じゃらしをねらっていく。一度必殺技で投げてしまうと、間合いがはなれてしまうので、センベイで思う存分(ぞんぶん)にケズってから、猫やダッシュを出したいところ。カウンター攻撃から連続技をねらうのもいいだろう。

相手の飛びこみ

くぐって

連続技へつなぐ

近距離の飛びこみはくぐって連続技だ

しゃがみ弱キック

強センベイ

しゃがみ強キック

センベイが入ればスライディングも入る

強センベイ

しゃがみ弱パンチX2

強センベイ

しゃがみ強パンチ

弱ダッシュ二本

センベイで2回ケズって、ダッシュでフィニッシュだ

十平衛はハメ野郎か？

弱技からのダッシュ二本、ライン飛ばしからのダイナマイトいずな落としは、コマンド入力のタイミングがいいと相手は、ほぼ逃げることができない。ハメに近いかもしれないが、受けるほうにも逃げる手段はある。布石となる弱技やライン飛ばしをくらってしまえばいいのだ。体力の少ないときはつらいが、必殺技をくらうよりはまし。ノーガードでいってみるかい？

センベイと避け

避け攻撃を出そうとしたら、センベイが出た。よくある話。センベイをタメることが十平衛の基本になっているので、使うときだけタメるなんてことは難しい。そんなときはやっぱ、十字ボタンをいったんニュートラルにもどしてタメを解除するしかない。ニュートラルから→弱パンチというコマンド技と考えよう。これで避け攻撃がちゃんと出るようになるはずだ。

ライン移動の攻防

センベイの連発がヘタな人は、相手の飛び道具に押されることが多くなるだろう。そんなときは、ライン移動でとっとと逃げてしまおう。相手が追ってきた場合は、避け攻撃でなんとか落とせる。落とせないときは飛びのきに変えて攻撃をやりすごすようにしよう。相手が逃げた場合は、積極的に攻撃をしかけよう。飛んでいる最中にタメれば、着地にダッシュ二本や超必殺技が出せるぞ。迎撃されるときは、平行移動で相手のいるラインへいくようにしよう。

●弱攻撃でとぶ

弱キックを基本に飛ぼう。空中で相手を落とすなら強だ。

●飛びのき&避け攻撃

反応がよければ避け攻撃で落とせる。ダメなら飛びのきだ。

BIG BEAR

ビッグ・ベア

PROFILE:BIG BEAR

●格闘スタイル:レスリング●生年月日:?年3月3日●年齢:35歳前後●出身地:オーストラリア●血液型:O型●身長:202cm●体重:210kg●趣味:遊園地めぐり●好きな食べもの:オージービーフのステーキ●得意なスポーツ:アメフト●大切なもの:仮面コレクション●好きな音楽:カントリーロック●嫌いなもの:コアラ

初代餓狼伝説で極悪非道ぶりを発揮したライデンが、覆面を脱いだ姿で登場。親分ギースを失ったと同時に改心し、純粋に世界最強をめざす。荒っぽいパワー殺法を得意とする。

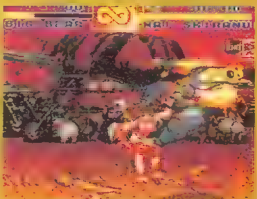
スピーディになった巨漢、というのがSPのベアだ。とくに飛びこみが早くなった。はなれた間合いから吸えるベア・ボンバーというコマンド式の必殺技が追加されてもいる。スーパードロップ・キックのタメも短くなり性能アップした。

超必殺技

ファイヤー・ブレス X+B

[illegible]定の大きい火炎を噴き出す。ベアの[illegible]

オーストラリア アリス スプリングス



トラックにハーレー、そしてヒツジや筋肉モリモリのおやじどもが観戦するなかで闘う。オーストラリアの有名な岩〝エアーズロック〟も健在なのだ。

必殺技

ジャイアント・ボム タメ・YorX

[illegible]

ベア・ボンバー X

[illegible]

スーパードロップ・キック Aを5秒間押してはなす

[illegible]

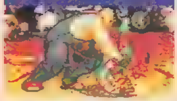
接触技

ネック・ハング A

もち上げたあと、両手で相手の首を絞める。いかにもプロレス技だ。

投げ技

パワー・ボム X



相手を頭上にもち上げたあと、後頭部から地面にたたきつける。

バック・ドロップ X

相手をつかまえ弓なりにのけぞって後頭部をうちつける投げ技だ。

ラリアット・ドロップ X

ラリアットのあと首に腕を巻きつけて地面に相手をたたきつける。

使える通常技

全体的に大振りな通常技だが、パワーがあるだけに相手の技もつぶしやすくなっている。弱技は出るのが早く、スキも小さい。

遠距離立ち弱キック

ベアの通常技のなかでは最もリーチがある技。相手の技をつぶしやすいが、[illegible]は弱い。しゃがみパンチと[illegible]に出すといいだろう

しゃがみ弱強キック

弱強ともにおなじフォームなので、弱を出した後に強を出すとよくひっかかる。ただ強はガードされるとかなり[illegible]攻撃されるので多用は禁物だ

しゃがみ弱強パンチ

弱強ともに出るのが早く、ジャイアント・ボムにつなげ[illegible]、ピッタリの技。弱強とも[illegible]か小さいので連打して相手を[illegible]していくことができる

遠距離立ち強キック

飛び道具や足払いを[illegible]相手に[illegible]ロイ・キック[illegible]使えな[illegible]ときは多用していい[illegible]

遠距離立ち弱強パンチ

リーチは短いが、しゃがんだ相手にも当たるので、意外に[illegible]。[illegible]とてもよく相手の技をことごとくつぶしてしまえるぞ

対空攻撃

避け攻撃の性能がアップしているので飛びこみに合わせていこう。ベアは背が高いのでくらい投げもねらいやすい。ジャイアント・ボムも対空技になるぞ。

近 ← 間合い → 遠

避け攻撃

くらい投げ

ジャンプ弱キック

ジャイアント・ボム

飛びこみ

飛びこんで投げをねらうならパンチ、はなれているならキックがいい。連続技を無理してねらう必要はないので、技は早めに出したほうがいいぞ。

弱キック 下・横方向に強い判定

強パンチ 連続技をねらうなら

弱パンチ 下方向に強い判定

強キック 間合いがはなれているとき

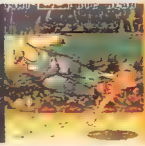
空中攻撃

弱キックがオールマイティーな技になっている。相手の飛びこみに合わせて垂直ジャンプから出すのが理想だ。パワフルな強攻撃で相打ちをねらってもいい。

垂直・左右弱強パンチ 下方向に強い判定

垂直ジャンプ弱強キック 横方向に強い

左右ジャンプ弱キック オールマイティー



左右ジャンプ強キック 横に長い

カウンター攻撃

接近戦では立ち弱キックとライン飛ばしが活躍しそう。ほかに立ち強キックも有効。宙に飛びながら攻撃するので、飛び道具や足払いをこえて攻められる。

長 ← リーチ → 短

立ち弱キック(遠)

ライン飛ばし

しゃがみ強パンチ

立ち強キック(遠)

特殊攻撃

出るのは遅めだがリーチが長いベアの特殊攻撃。避け攻撃、ライン飛ばし、ともに接近戦で多用していける。とくに避け攻撃は出ている時間が長く、相手の飛び道具をぬけることが可能。

避け攻撃

出は遅めだが、出ている時間が長いのでアンディ、舞、十平衛、クラウザーの飛び道具をぬけつつ攻撃することができる。避け攻撃で落としたあとスパドロキックを出すと奇襲になるぞ。

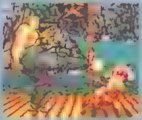
ベア・クロー

飛び道具をぬけて攻撃。そう快感たっぷりだ。出ている時間が長いのがいいね。

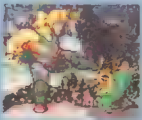
ライン飛ばし攻撃

手前のでは立ち弱キック(遠)と、奥では立ち強キック(近)とおなじフォームになる。手前はカウンターに、奥は浅い飛びこみを落とすのに使おう。

手前のライン



奥のライン



手前のほうが使い勝手がいい。接近戦では手前で、はなれた飛びこみを落とすなら奥で。こう考えるといいぞ。

ライン移動攻撃

パンチ、キックともにおなじフォームで飛ぶ。足の裏に大きい攻撃判定があり、空中では強い。相手に待たれても通常技で落とされることはない。多用できる。

パンチ

キック

パワー一殺法ここにあり。空中では負け知らず。積極的にラインを変えて相手に接近し、ベア・ボンバーをねらえ。

必殺技

ベア・ボンバーが追加されたことで、攻めのバリエーションが増えたベア。従来からあるジャイアント・ボム、スーパードロップ・キックと併用すると強力なコンビネーションとなるぞ。

ジャイアント・ボム

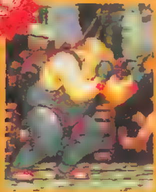
技が出るまでの判定はあいかわらず弱いが、技が出てからは返されにくくなった。弱と強では出るまでの時間と移動距離にちがいがあり、使いわけると相手を翻弄できる。

スーパードロップ・キック

強キックボタンを押し続けることでタメる技。5秒、12秒、20秒、40秒と長く押し続けるほど攻撃力が上がり、飛ぶ距離も長くなる。最大の40秒では画面のはしからはしまで飛ぶことができる。だが、相手にくいこむのでタメ時間が長くなるほど反撃を受けやすくなる。最短の5秒はふつうの強キックより攻撃力が低いが、ガードさせた場合スキがほとんどないので、そこから投げにもっていけるぞ。

ベア・ボンバー

コマンド式の吸いこみ必殺技。間合いがはなれていても相手を投げることが可能。飛びこみから通常技を1発当ててから吸ってもよし、地上からジリジリ近づいて吸ってもいい。ほかに弱のジャイアント・ボムをガードさせたあとや、最弱のスーパードロップ・キックを出したあとにもこの技が決まるぞ。出すコツは→←↓↑にきちんと入れること。斜めに入れたりまわすと入りづらい。ボタンは早め。



通常技の攻撃力がとても高いベア。とくに立ち、しゃがみの強キックとジャンプ強キックは投げ技に匹敵する威力をもっている。1発1発が投げ技なみなのだから相手をさせられるほうもたいへん。ベアは気絶しにくいほうだが、立ち直りは遅いようだ。

大嫌いなコアラが見ているぞ。そんなことでいいのかベア。

連続技

ベアは必殺技をフィニッシュにもってこれないので、通常技で連続技を構成するしかない。飛びこみは引きつけての強パンチのみだ。それもかなり深く当てないと次の技につなげることができないぞ。着地してからは立ち弱強パンチ(近)、しゃがみ弱強パンチ、しゃがみ弱キックが連続で入る。最大でも2段というのは悲しいけど、このあとベア・ボンバーで吸えば、3段の連続技っぽくていいじゃん？

飛びこみから

強パンチを思いっきり引きつけて出す。これがそうとう難しい。

しゃがみ強パンチ

攻撃力優先ならこれ。出が遅めなので連打しておこう。

立ち強パンチ(近)

このエルボも連続技に。ここからベア・ボンバーだ。

しゃがみ弱パンチ

これがいちばんつながりやすい。ただそれだけ……。

超必殺技を当てろ！

ファイヤー・ブレス
→↘↓↙→X+B

コマンドを入れてから炎を吐き出すまでのスキが、少し小さくなって、出しやすくなったファイアー・ブレス。飛び道具で消されることもなくなったので使い勝手が向上しているぞ。

出しかたとしては、リーチの長いライン飛ばしや、しゃがみ強キックのキャンセルからがいいだろう。足の先をほんの少しかすめるように出せば、絶妙の間合いになり反撃を受けることもない。相手に火炎をガードさせてもケズりは1回と威力は小さいが、炎が当たると技がすぐに終わるようになっている。

すぐにコマンド入力すれば、もう1回ケズれるぞ。ただし空振りしてしまうと、出ている時間があまりにも長いので、ライン移動攻撃でかんたんに反撃されてしまう。そこから連続技を入れられたら……。かならずガードさせるように使いたい。

ライン移動攻撃

手前のラインではこの技から出すといいだろう。

しゃがみ強キック

これも長い。出したらすぐコマンドを入力する。

火炎を吹きつけて相手を燃やすのだ！

相手にガードさせるのが基本。炎が当たると技がすぐに終わるので、もう1回当てるなら炎が出ているあいだにコマンド入力だ。

飛びこみに合わせて

相手の飛びこみや突進必殺技に合わせてもいい。めったに決まらないが。

燃えた～！　相手はビックリ仰天。精神的なダメージもあたえるのだ。

ライン移動されると

出すのを読まれて、出がかりにライン移動されると……。

ライン移動攻撃でかんたんに反撃されてしまう。

ベアの
攻めパターン

スーパードロップ・キック（以下スパドロ）を使うか使わないかで攻めかたが、ガラリと変わるベア。スパドロをタメるときは強キックボタンを押し続ける必要があり、そのあいだ地上、空中で強キック攻撃が使えなくなる。投げ技なみの威力をもっている強キックを、スパドロのために犠牲にしていいものか？　そのへんは闘う相手によって、またプレイヤーの判断で多く使うなり少なく使うなりしてくれ。

スパドロを使う！

ベアの最終兵器。使ってみようかな？

強キックを使うか？

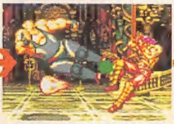
攻撃力優先ならこれ。うまい人はどっちも使う。

スパドロをタメるか？

スパドロを使う利点は、相手がガードすると投げやベア・ボンバーにつなげられるというところにある。その戦術にもっとも適しているのが最弱のスパドロ。ゲーム中のタイムにして、約６Ｓでタマるヤツだ。飛び道具をこえたり、飛びこみを落としたあとに出したりして相手にガードさせて、その着地に投げやベア・ボンバーを決めるのだ。ちょっとハメっぽいけどね……。

飛び道具の

上をとんで



うかつにも相手が飛び道具を出してきたら、その上を飛んでいけ。ガードされたら投げ＆ボンバーだ。

避けで落として

スパドロ重ね

避け攻撃で相手を落としたら、ほんの少し待ってボタンをはなす。相手の起き上がりに重ねられるのだ。

この技につなげ！

ベア・ボンバー

飛行中にコマンド入力をすませておこう。

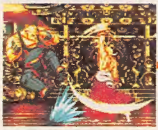
投げ接触技

相手に密着できたら投げ・接触技だ。

強キックを使う！

強キックを使う利点は、投げ技に匹敵するその攻撃力にある。地上から、ジャンプからと、４発当てれば相手のゲージが赤くなるのだ。ねらいやすいのは立ち強キック。前進するので飛び道具をこえることができ、空振りしてもベア・ボンバーや投げ技につなぐことができるのだ。

飛び道具を



相手に接近して飛び道具を待つのだ。

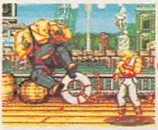
うまくこえて

相手が出したらすぐ強キックを出す。

ベア・ボンバー

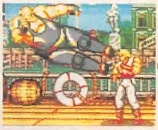
着地にベア・ボンバー。気持ちいい。

立ち強キックを



ちょっとはなれた場所から……。

スカらせて



立ち強キックを空振りさせ……。

投げ・接触技

投げもしくはベア・ボンバーで決め。

ガード後のベア・ボンバー

ベア・ボンバーははなれた間合いからでも相手をつかまえるので、敵の攻撃をガードしたあとにもねらうことができる。

テリーのバーン・ナックルやアンディの空破弾、ヒガシのスラッシュ・キックはガードしたあとにベア・ボンバーがほぼ確実に決まる。ほかに画面のはしに追いつめられているときは、スキの小さいテリーの弱クラック・シュートやアンディの弱斬影拳もつかまえられる。コマンド入力のコツは、ガードの硬直中にコマンドを入れて、硬直が解けた瞬間にボタンを押すこと。→←↓↑だけ入力し、斜めに十字ボタンを入れないようにすることも大切。最後の↑も真上に入れないと、受けつけてくれないことが多い。ボタンは連打したほうがいいだろう。硬直が解けるほんの少し前から連打を開始しよう。

投げ技を出すことができない間合いでも、ベア・ボンバーならつかまえられるのだ。

相手に接近したら

相手に接近したら、しゃがみ弱パンチや立ち弱キックでカウンターをねらいつつ、ジャイアント・ボムでケズろう。弱ジャイアント・ボムをガードさせたあとにベア・ボンバーが入るぞ。ほかに飛びこみが早いので、接近してからも積極的に飛びこもう。飛びこみから弱技をガードさせてまたベア・ボンバーだ。

弱ジャイアント・ボムを

しゃがみ弱パンチから弱ジャイアントだ。

ガードさせて

このときにボンバーコマンド入力だ。

ベア・ボンバー

硬直が解けたらXをプッシュ。決まりだ。

弱ジャイアント・ボムで

はなれた間合いから弱ジャイアント接近。

目の前で停止

相手の目の前でうまく止まって……。

投げ・接触技

密着なら投げ。はなれてたらボンバーだ。

ジャンプ弱キック

近い間合いから弱キックでとびこむ。

しゃがみ弱パンチ

密着しているときはこれだ。

立ち弱キック

ちょっとはなれたらこの技。

ライン飛ばし

いちばんつなぎやすい技。

ベア・ボンバー

すぐコマンド入力してボンバーだ。

はしに追いつめたら

相手を画面のはしに追いつめたら、弱ジャイアント・ボムや立ち強キック(遠)からのベア・ボンバーをねらおう。相手をころばせたら、起き上がりにライン飛ばしや立ち弱パンチを重ねてまたベア・ボンバー。スパドロがタマっているなら、ガードさせて、投げ・接触技につなげ。

起き上がりに

相手をころばせることができたら。

ライン飛ばし重ね

ライン飛ばしを早めに出し……。

ベア・ボンバー

やっぱりこの技。徹底的に攻めろ。

無敵対空さそい

技を重ねると見せかけて。

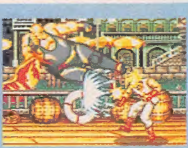
技をガード

相手の無敵対空を空振りさせる。

投げ・接触技

落ちてきたところを投げてしまえ。

相打ちねらいの40秒スパドロ



最強のスパドロは40秒、画面のタイムにして48Sもタメ続けなければならないが、その破壊力はハンパじゃない。相手の体力をいっきに半分にしてしまう。だが、これをふつうに出してもガードされるのは必至。ではどうするか？　答えはひとつ。相打ちをねらうのである。相手が飛び道具を出した瞬間がいいだろう。テリー、ギース、アンディはねらいやすい。

弱強を使いわけてレディー！

ジャイアント・ボムは弱と強で移動距離がちがう。移動距離が短い弱で出して、相手の避け攻撃や返し技をさそうことができる。無防備になったところにスパドロや強キックを入れるといい。また出るまでの時間がちがうので、弱のつもりで避け攻撃を出す相手に、出の遅い強を出すと、避け攻撃のもどりにきれいにつきささってくれる。

ライン移動の攻防

ヒガシやアクセルなど、高い波の飛び道具で押されたときは、追いつめられる前にライン移動で逃げてしまおう。相手に接近されるとやっかい。波が高いのでスパドロで上をこえることもできないぞ。

逆にジャイアント・ボムやベア・ボンバーで押せ押せムードを作っているときは相手がライン移動で逃げていくことになる。そんなときはすぐに弱攻撃で追いかけ、相手がガードしたらベア・ボンバーをねらおう。もし迎撃されるようなら、平行移動に変えて、攻めを続行しよう。

弱でとんでボンバーへ

相手が逃げたら追いかけて、ベア・ボンバーをねらえ。

攻撃された場合は飛びのき。迎撃できる技はないのだ。

THE BATTLE OF DESTINY

餓狼伝説® SPECIAL 攻略読本 下巻

1994年 8 月 5 日発行（隔週金曜日発行）第 5 巻14号通巻86号特別付録 スーパーファミコンは任天堂の登録商標です。